Tot.67 本期特稿：兄弟仁义——高桥兄弟和CAMELOT的故事

游戏机实用技术

22 2002年11月B
TV GAME 半月刊

GBA新型号 最新情报！

前线狙击

CAPCOM 秘密 A·RPG 震撼公布
◆混沌军势

机器人游戏五连发！带你进入机械世界！
◆装甲核心 3 寂静的战线
◆终极地带 2 引导亡灵之神
◆ SD 高达 G 世纪 NEO
◆超级机器人大战原创世纪
◆电脑战机 VIRTUA ON 战神

GBA 三大作最新情报！
◆格斗之王 EX2
◆口袋妖怪 红宝石·蓝宝石
◆塞尔达 GBA（暂名）

攻略透解

“最快最全”一直是我们攻略的口号！
◆格斗之王 2002 全人物出招表
◆星际火狐大冒险完全攻略
◆街头霸王 ZERO3 ↑ 系统全解析
◆卡片召唤师 II 扩充版 初心者攻略

特快专递

掌机、街机、家用机一应俱全！
◆合金之枪
◆狡狐大冒险
◆胜利十一人街机版
◆终结者：命运之曙光

特别企划

1995～2002美国游戏市场TOP 15

年末超级RPG最新情报
无尽沙加 星之海洋3 宿命传说2

GO TO
绝密访谈告诉你一些不为人知的秘密！
史克威尔第5、第7开发部

特别推荐

立体忍者活剧新篇 天诛叁

研究中心

研究之1
风之克罗诺亚 G2
隐藏关卡完美指南

研究之2
真·三国无双 2
史上最强究极修改大法

研究之3
.hack//恶性变异 Vol.2
最强装备与宠物育成补充研究

ISSN 1008-0600
9 771008 060006 22

本期赠送史克威尔精美信纸套装

话梅杂志&3DM-MY
www.plumbook.

PANTHERLORD®

[炫]亮自我 [酷]出个性
更待何时

新颖的时尚外形设计
全屏幕照射没有死角;还具有保护主机显示屏的功能.太阳灯可提供超级白光;光线充足,可随意调节照射角度;不会反光,保护您的眼睛,将GBA立体声转为3D重低音效果;

酷豹GBA灯系列

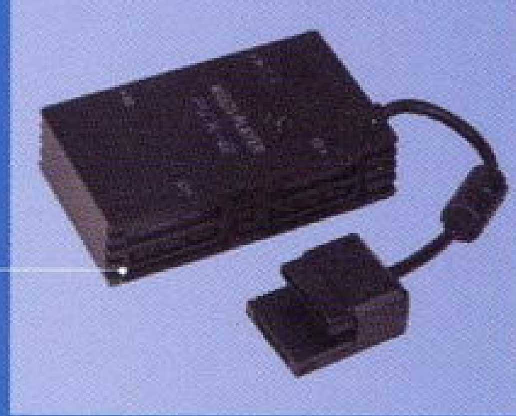
酷豹GB-A金手指

全球第一家中文G.B-A金手指
可兼容三国语言(中.日.英);
已内建350种游戏密码;
超高质量,方便快捷,可内存10000个金手指密码;
让您在游戏过程中永远处于不败之地.

酷豹PS2退镗光枪

前卫的设计风格,布局美观合理GUNCON2,GUNCON,NORMAL三种模式兼容,与PS/Psone/Ps2 枪光碟游戏兼容,光枪自动区分各接口信号,单法/自动连法/自动装弹功能,PAL&NTSC两种制式兼容,自动退镗功能,为您带来双重享受,把您带入游戏的完美境界,快来亲身体验本产品技术的高明之处吧!

酷豹PSX2四分插



先进的线路板设计,明显优于同类产品,质量保证,得到众多消费者的认可,只要轻松联接,即可马上使用.

酷豹高级USB方向盘

功能特点:
符合人体工程学的设计,转动灵活,多个强力固定吸盘,全方位１９个按键控制,无需外加电源提供振动,真正对应游戏振动,方向盘１８０°的急转动角度,带给您全新的真实体验.

酷豹电玩精品系列

本产品通过国家电工产品认证委员会认证
CH0059405-2001

电阻.绕组.钨光片(武钢560型)经十几道品质检验，其单体极限测试电感量1200高斯，选购成品电源变压器寿命则超过5万小时，经久耐用、安全可靠。

酷豹PS-2专用电源

PANTHERLORD

PC车神
USB 2.0

特点:转动灵活,急弯转向特佳,多个强力固定吸盘,全方位１９个按键控制,无需外加电源提供振动,真正对应游戏振动,方向盘１８０°的急转动角度使你有真实的感觉,方向盘能上中下随意调整您 理想的角度.

- 可反复充电800次
- 即插即充无需放电
- 1200mA镍氢可充电池
- 国际标准110V-220V两用
- 电子变压器安全耐用

酷豹小电源

电阻电容件,全部采用台资厂生产,质量明显优于同类产品,经久耐用.

全国总代理兼广州经销商:
广州市西堤二马路南太批发市场A002
联系人:李小姐 手机:13503066608
电话:020-81291209

武汉市夏源电子有限公司
地址:汉口中心电脑广场1楼A12号
联系人:夏先生
电话:027-82774106

河南省郑州市金林市场
地址:(福寿街门面房8号亚虎电子总店)
联系人:盛先生 手机:13607646059
电话:0371-6990886 6760977

南京市纽沃德新世界电子有限公司
地址:南京市中央门建宁路27号
联系人:颜先生
电话:025-5504672

(本宣传资料产品图片可能与实物有差别,请以销售实物为准确)

杭州玩之系列

GAME

凭此券购X－BOX、PS2、NGC 主机可抵５０ 元

各类主机、游戏、周边及动画批发零售

杭州地区总代理

回收各种家用游戏机，也可以旧机贴换新机

玩之翼
天目山路 12 号（原装产品批发）
0571－88066025 88066027
013905716175 姚先生 邮编：310007

玩之星
文三路 166 号
0571－88803882 13018960069
邮编：310007

玩之友
德胜东村 22 幢底楼
0571－85373316 13003695241
邮编：310012

玩之园
建国中路 176 号（批发卡通动画）
0571－87019987 85526175
邮编：310009

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

目录

contents

Tot.67

Tot.67 2002-11-16

2	**焦点**	
2	底力——企业竞争的关键！	
3	**游戏情报站**	**SOUL**
3	新型号 GBA 即将于年底推出？	
8	**至爱排行榜**	**多边形**
9	**黄金眼**	**GOUKI**
12	**特别企划**	
12	1995～2002 美国游戏业 TOP15	
16	**前线狙击**	**GOUKI**
16	混沌军势	
18	星之海洋 3 直到时间的尽头	
19	无尽沙加	
20	宿命传说 2	
22	电脑战机 VIRTUA ON 战神	
24	装甲核心 3 寂静的战线	
26	终极地带 2 引导亡灵之神	
28	SD 高达 G 世纪 NEO	
30	超级机器人大战原创世纪	
32	机动新撰组 萌芽之剑	
33	格斗之王 EX2	
34	牧场物语 奇妙人生	
34	牧场物语 矿石镇的同伴们	
35	口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石	
36	塞尔达传说 GBA（暂名）	
37	**特稿**	
37	兄弟仁义——高桥兄弟和CAMELOT的故事	
40	GO TO 史克威尔第 5、第 7 开发部	
44	**特快专递**	**GOUKI**
44	狡狐大冒险	
46	终结者：命运之曙光	
47	合金之枪	
48	胜利十一人街机版	
50	**游戏立方**	**多边形**
54	**攻略透解**	**纱迦**
54	格斗之王 2002	
58	星际火狐大冒险	
62	街头霸王 ZERO 3 ↑	
64	卡片召唤师 II 扩充版	
67	**研究中心**	**纱迦**
67	风之克罗诺亚 G2 梦之冠军 · 锦标赛	
68	《.hack// 恶性变异 Vol.2》补充研究	
70	J 联盟创造职业球会 ADVANCE	
71	《真 · 三国无双 2 猛将传》究极改造大法	
72	火热秘技	
73	**星之心画廊**	**紫枫**
74	**游戏动漫园**	**D · S**
76	**读编往来**	**纱迦**
80	**自由谈**	**GOUKI**
82	**本期推荐**	
82	天诛 叁	
84	**互动信箱**	**D · S**
85	**信息瞭望台**	
封面	**《鬼泣 2》之但丁**	
封底	**铁拳 4 之斯蒂夫 · 福克斯**	

每月两份，精彩加倍！

索 引

GAME INDEX

ARC

格斗之王 2002	9、54
胜利十一人街机版	48

GBA

J 联盟创造职业球会 ADVANCE	70
超级机器人大战原创世纪	30
风之克罗诺亚 G2 梦之冠军 · 锦标赛	67
格斗之王 EX2	33
合金之枪	9、47
街头霸王 ZERO 3 ↑	62
口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石	35
牧场物语 矿石镇的同伴们	34
塞尔达传说 GBA（暂名）	36
索尼克 ADVANCE	72
死亡弹珠台	72
游戏王 7 决斗都市传说	72

NGC

鬼眼狂刀	29
牧场物语 奇妙人生	34
星际火狐大冒险	58

PS2

.hack// 恶性变异 Vol.2	68、72
SD 高达 G 世纪 NEO	28
沉默的狙击手 3	10
电脑战机 VIRTUA ON 战神	22
疯狂大撞车 2	10
混沌军势	16
机动新撰组 萌芽之剑	32
狡狐大冒险	9、44、72
卡片召唤师 II 扩充版	64
美国漫画英雄 VS. 卡普空 2 新英雄时代	10、72
时空分裂者 2	10
宿命传说 2	20
天诛叁	82
王国之心	72
无尽沙加	19
星之海洋 3 直到时间的尽头	18
终极地带 2 引导亡灵之神	26
装甲核心 3 寂静的战线	24
终结者：命运之曙光	46
真 · 三国无双 2 猛将传	11、71
真 · 三国无双 2 中文版	72
最终幻想 X	72

XBOX

真 · 三国无双 2	72

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

本 刊 如 有 印 装 质 量 问 题 ， 请 将 原 杂 志 寄 回 编 辑 部 ， 由 本 部 负 责 调 换 。

总 顾 问：李子奇
社长 / 总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责 任 编 辑：郑 翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明

编 委：翟 雷 曾 勇 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊 冯蔚骁

主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发 行：兰州市邮政局
邮 发 代 号：54-98

编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

广 告 总 代 理：北京东方天海广告公司
广 告 总 监：刘 方
联 系 电 话：010-84036022 84036023
广 告 许 可 证：甘工商广字:6200004000011
出 版 日 期：2002 年 11 月 16 日
定 价：人民币 8.80 元

文：特约撰稿人 DARKBABY

底力——企业竞争的关键！

年末商战日益临近，搏杀的金鼓声已经响彻云霄。近日里微软和任天堂在海外都同时推出了廉价套装，游戏主机的实际价格都已经跌进了100美元以内，谁能想到这是两台正式发售仅一年半的高性能主机呢？这对于现在的业界主流索尼PS2也形成了极大的竞争压力，针锋相对的全球性硬件价格调整也已经迫在眉睫。另外今年年末微软和任天堂仅用于北美圣诞商战的广告费用支出都超过了1.5 亿美元，SCEA的资料虽然没有明确公布，想必数字也与之相去不远。市场进入如此白热化的互角状态，硬件厂商的财务已经呈现被动型持续出血状态，现金存有量多寡等所谓企业底力将在未来竞争中起到至关重要的作用。

硬件三社现金存有量比较：

MICROSOFT：50000亿日元（2002年3月末）■无借金
利息：约13000（百万日元）
NINTENDO：8300亿日元（2002年8月末）■无借金
利息：42305（百万日元）
SONY：589.25亿日元（2001年3月末、目前不详）■有借金
利息：1552（百万日元）

平井一夫在今年5月的E3游戏大展上公然宣称游戏主机的王位战实质已经结束，PS2取得了完全胜利，剩下的惟一悬念就是任天堂与微软的老二之争。从表面来看情况确实如此，目前PS2已经达到了全球4000万的出货量，而NGC与XBOX合计也不过在1500万台左右，差距不可谓不悬殊。

但是无论微软还是任天堂都不会就此轻易俯首称臣，微软XBOX GAME CONTENT的执行者Ed Frires宣布微软在未来15年将投资100亿美元用于TV游戏事业的发展，任天堂的新任社长岩田聪则多次表示NGC的生命力将维持6～7年。这两家的综合实力远非世嘉等可以相比，有着足够的实力和决心与SONY周旋到底。

现金存有量的多寡是衡量企业经营状况的最佳指标，从三社的比较数据分析得出的结论看SONY集团目前的整体营业状况相当糟糕，仅AIWA每年的亏损就超过500亿日元，以至于在将来可能严重制约子会社SCE的发展。由于财务的窘迫使得SCE很难及时对瞬息万变的市场作出灵活反应，去年坐视曾经在PS红极一时的ACT名作“《古惑狼》系列”版权被VIVENDI UNIVERSAL夺走就是比较典型的事例。SCE的利润目前在SONY集团中占据了相当重要的地位，如果再度引发硬件价格战必然直接会导致整体利益的恶化，所以财务问题是目前困扰SONY的最大软肋。

▶现在，只需花上199美元就可以获得XBOX主机＋《世嘉GT2002》＋《JET SET RADIO FUTURE》！而在此之前，单单只是购买《世嘉GT2002》及《JET SET RADIO FUTURE》就得花上近100美元。这样的大手笔，也只有微软这样的超级公司做得出来。

微软在所有人的心目中就是财富的象征，目前为止手持现金已经达到了480亿美元，每个月都有近10亿美元被源源不断地纳入帐户中，尤其夸张的是微软仅每年的银行利息所得就超过了TV游戏业最高收益者任天堂2001全年的纯利润。虽然至明年3月末决算期，XBOX将会造成近10亿美元的意外损失，却丝毫不能动摇微软的根本。最近微软为了摆脱不利的竞争局面开始大肆收购有实力的游戏厂商，刚以3.75亿美元的代价从任天堂手里得到了英国著名的游戏开发会社RARE，日本又传出微软将收购因不动产投资失败陷入巨额亏损的CAPCOM的消息。如果微软能够取得一些大型软件厂商的控股权，这将直接导致局势的逆转。虽然在日本、欧洲等地区XBOX的软硬件销售都非常凄惨，《マジデスファァイト》更以98套的销量刷新了日本游戏史上最低贩卖纪录，但是依旧有越来越多的厂商加入XBOX的开发行列，其原因在于微软暗中向厂商提供了经济援助，而XBOX本身的硬件性能也相当具有魅力。在线游戏被视为未来的发展重点，内置硬盘的XBOX在硬件规格上远比PS2具有吸引力，至今为止共有超过50款对应XBOX LIVE的ONLINE游戏开发中。在未来的竞争中，微软必然会使用其价格战的惯技来打击对手，几乎所有的市场分析家都一致认为XBOX降到100美元是迟早的事情，届时对PS2、NGC将造成沉重打击。

自从岩田聪接任任天堂社长以来，该社的经营作风发生重大变化。在对待第三方厂商的态度方面由过去“来者不拒、去者不追”的傲慢转为主动接触，先后与世嘉、NAMCO、SQUARE等宿敌重修旧好，特别是SQUARE的重新加盟将彻底扭转GBA主机软件销售低迷的不利局面，确保了在掌机市场的绝对统治地位。有了掌机这个利润丰厚的后花园，任天堂就有足够的资本与SONY、微软抗衡。任天堂近期开始放弃第二方软件开发路线转而通过向有实力的第三方厂商提供大量资金援助来获得支持，其积极态度收到很大效果，BANDAI等大批过去一度音讯断绝的游戏厂商正陆续加盟NGC开发行列中。退休后的前社长山内溥也并没有闲着，年前出资200亿日元建立FUNDQ基金向为NGC和GBA开发软件的中小厂商提供资金援助，近期山内溥又在筹划建立一个软件开发制作的学校，为未来的任天堂培养专业人才。虽然任天堂并没有像SONY、微软那样大张旗鼓地宣传其网络计划，但并不意味着就完全置身事外，最近的《日本工业新闻》报道称任天堂正和松下一起秘密开发搭载BB套件的一体型主机，而《马里奥赛车ONLINE》、《口袋妖怪ONLINE》等传闻也早已尽人皆知。相信任天堂会以积极的态度去应对未来的ONLINE浪潮。

综上所述，TV游戏业的战争远没有结束，这种状态将可能延续到2005年PS3的发售。SONY计划采用和东芝、IBM共同开发的超高性能CPU“CELL”作为PS3的核心，配合日本政府计划在2005年架构完成的“E-JAPAN”高速网络体系，建立一个横跨各行业的虚拟数码娱乐世界，在SONY的设想中千万台PS3将通过网络联系成一个庞大的虚拟社会，人们可以自由地实现信息的分享、交流、更新、联动。这个伟大计划如果成功可能彻底终结TV游戏领域的竞争，不再以独立形态存在的TV游戏行业将与现实生活融为一体。但是SONY的理想至今还存在着许多无法逾越的障碍，日本经济的持续低迷、国民性对网络的强烈排斥心理等外界原因使得日本高速网络架构的进程非常缓慢，这势必对PS3的计划造成负面影响，此外如此庞大的计划需要巨额资金持续地投入，目前SONY的财务状况很难让股票投资者保持足够的信心。对于SONY呼之欲出的PS3计划，微软等自然不能坐视，微软和NVDIA已经开始着手XBOX后续机种的研发工作。至于任天堂，我们有理由相信这家百年企业将会再次独僻蹊径，市场分析家从该社近年一直置力于无线网络的秘密研究推测，未来的任天堂主机可能是一台轻巧便携的无线网络终端。近日NEC海外事业部的某高层干部无意中泄露出任天堂已经着手与日立、NEC等合作研发后继机种的消息，虽然尚无官方资料可以佐证，但是从消息来源分析可信度应该是很高的。

竞争是推动时代进步的主要动力，TV游戏产业飞速发展的现状再次证明了这一点。

◀欧洲任天堂推出NGC＋《阳光马里奥》的套装版本，起到了促进主机销量的作用。

www.plumbook.cn

特报 新型号 GBA 即将于年底推出？

来自欧洲媒体的报道，任天堂将于年底之前推出一款新型号GBA，但这并不是来自任天堂的官方消息，因此以下的有关报道均未经证实。

▲任天堂的新 GBA 设计图（未确定）

▲原透明蓝 GBA

率先披露新型号GBA的媒体是英国游戏杂志《EDGE MAGAZINE》，据说以下的信息是他们从一位正在测试这台新型号的任天堂日本总部的新员工处得知的，但这位员工还不敢直接透露新型号 GBA 的名称。

关于新型号GBA性能的描述相当诱人，具体如下：●自带背光系统，不但解决现在GBA屏幕暗的问题，而且可以让GBA在无光源的环境下游戏。●由于增加了背光，GBA的耗电量增大，因此新型GBA增加了自带的可充电锂电池，类似现在的手机电池。同时任天堂还将发售一款可便携的电源，以供那些外出要长时间游戏的玩家使用，该电源可以挂在腰带上以便于携带。●具有全新的翼形造型，让新GBA更具有太空感，而且更适于手握。另外屏幕下方表示GBA的字母也有小变化，由原来的“GAME BOY ADVANCE”改为“GAMEBOY ADVANCED”，比原来少了一个空格，多了1个D字母。改变名字的原因据说是因为任天堂发现很多玩家无法理解GBA原来的拼法。●在原来的基础上再增加两个按钮。据悉这是为了要让SFC的游戏更便于移植，现在还是有很多SFC经典大作没有进行移植。

任天堂方面将于2002年底前在日本发售这款新型号的GBA，北美方面则要到2003年3月左右发售，新型GBA最初的两款外壳颜色是青豆绿色（Pea Green）及胡萝卜黄色（Carrot Orange），这将是任天堂提倡健康饮食的活动内容之一，目的是鼓励年轻一代多吃蔬菜。另外，针对GBA屏幕容易被刮伤的抱怨声，任天堂公司将与通行于全球的报事贴（Post-it Notes）的开发公司合作开发一款专门保护GBA屏幕的新报事贴，名为“The Post-it Screen Protector System”，专用的GBA报贴将不再只是原来的黄色，而是与GBA的外壳颜色相应具有各种各样的颜色。

▲贴上了的专用报事贴的新 GBA（未确定）

OUR VIEWPOINT

虽然这是一则未经任天堂证实的消息，但《EDGE MAGAZINE》杂志在英国具有相当的权威性，因此这样的消息绝不是他们凭空杜撰的。并且现在欧洲一些媒体的新闻调查力的确值得称道，如前阵子RARE公司将脱离任天堂公司的传言，该传言之前甚至还遭到RARE及任天堂方面的否认，但最终证明：那是事实。因此这则新GBA推出的消息可靠性相当高。

现在这款新GBA出场的惟一疑点就是：任天堂现在卖GBA已经卖得很好了，没必要再费力去出一款新GBA来冲击原来的GBA市场。那么为什么任天堂会发售这款新GBA呢？以下我们做出一定的分析。

1.GBA 还可以有更高的普及量。虽然现在GBA已经风行于天下，但GBA的市场已经达到了一定程度的饱和，其销售已经不再像刚推出时那样火爆了。其实GBA还是有可能再次大幅提高普及量的，因为还有相当部分的玩家因为GBA屏幕偏暗等原因迟迟不出手。而这款新型号GBA的推出将会彻底打破这类玩家的心理防线，GBA的普及量也将再次实现飞跃。

2. 新GBA的价格将因为配上了锂电池的原因而有更高的售价，但也正因为新GBA定价比原GBA更高，新GBA的推出才不会过度冲击原GBA的市场，原GBA因为价格较低，仍有市场。

3. 压制GBA未来可能出现的竞争对手。现在的掌机游戏市场达到空前繁荣的气象，但却是GBA一家独大，其他游戏大厂表面上看似乎不敢越掌机市场“雷池”一步，其实都在虎视眈眈。更强的GBA的推出将令GBA更加无懈可击，任天堂掌机霸王的地位将固若金汤！而未来潜在的竞争对手们也将无处着手入驻掌机硬件市场。

另外关于新型GBA，还有一些其他渠道的传言，这些传言说新GBA将会有更强的中央处理器，更大的内存，这样的传言其可靠性就很值得怀疑。其他传言还有：新GBA推出时间就在下个月（11月）、售价只要10000日元（现在GBA的标准售价为8800日元）、锂电池的可使用时间为10个小时等等。

特报 SEGA 社长佐藤秀树发表演讲

游戏可用容量增长产生的恶果是日本软件商疲软的原因

10月4日，SEGA社长佐藤秀树在CEATEC JAPAN 2002（Combined Exhibition of Advanced Technologies JAPAN 2002，日本高新技术联合展会2002）发表了演讲，演讲题为“游戏市场的展望，SEGA的战略”

SEGA 社长佐藤秀树

他在演讲中指出，在1999年至2001年这3年来，日本国内游戏市场的销售额一年比一年增大，但如果将这个销售额分为硬件和软件两块的话，就会发现增长的是硬件部分，软件部分正在萎缩。目前全球的游戏市场规模已经是日本的数倍，而日本的游戏制作商所开发的游戏却还是以面向日本为主，因此日本游戏商在全球所占的份额正不断下降。曾经，日本游戏商在全球游戏市场中所占的份额为60～70%，但现在也只有约25%，佐藤秀树警告日本游戏商不应当过于安稳。

在谈到日本游戏近年来为什么会疲软时，佐藤秀树分析，日本游戏疲软的原因之一，就是游戏所用媒体的不断变化。他谈到：“以前，游戏都是以ROM卡带为媒体，因为容量非常有限，所以在图像、音乐等方面的改进余地不大，游戏商就会千方百计为游戏添加各种有趣的玩法。”“就好像是日本，要在狭小的国土上住下1亿2000万人，就必须花各种各样的心思才行。”但现在，由于游戏媒体由卡带向CD-ROM、DVD-ROM不停升级，容量由500MB、2GB到4GB不断攀升，“软件商都把时间花费在做更多漂亮的图像上，结果现在的游戏不再能够体现出日本特性了。”

在讲到SEGA公司的战略时，佐藤秀树又再次重申了SEGA的跨平台开发战略，另外他还指出SEGA设立在日本全国各地的游戏中心仍是SEGA的支柱业务之一，今后SEGA将会注重在面向个人的游戏领域与街机领域之间进行互动，如手机与街机的联动，玩家将在自己的手机上收到关于自己在全国的游戏排名的情报。

最后，佐藤秀树指出，现在的游戏市场仍以日本及欧美为中心，但SEGA今后将会向东南亚及中国方面发展，“中国具有12亿人口，由于经济不断发展，人们的生活开始变得宽裕，游戏将成为必要的娱乐。这是一个巨大的市场。”目前美国的EA公司仍是世界上最大的软件制作商，佐藤秀树社长宣称目前的目标仍是夺取头号软件商的称号。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

事件 《星海3》的最终发售日为2003年3月 —— ENIX宣布《星海3》再次延期

10月9日，ENIX突然宣布原定于11月28日发售的《星之海洋3 直到时间的尽头》（《星海3》）再度延期，这次后延的时间为4个月，发售日重新定为2003年3月份，售价仍为7800日元。一致被认为2002年底最强软件之一的《星海3》已经数度延期，之前的11月28日的发售日也是在8月30日那天才公布的，但谁也没有想到《星海3》在东京游戏展上展出后没多久就再度宣布延期，这次新发售日的公布与上次发售日的公布只相隔1个多月。

ENIX方面表示，这次延期的原因是为了有更多的时间来提高游戏质量。TRIACE方面表示，目前游戏在系统等方面的内容还不能达到TRIACE的标准，因此才决定延期。

OUR VIEWPOINT

其实早在2001年底，人们就收到《星海3》发售日的情报，只不过当时的发售日定为2002年3月，也就是说《星海3》一路延期已经延了整整1年时间了。这次《星海3》的延期很很出人意料，是什么原因让好不容易才定下发售日《星海3》又紧急宣布延期呢？真的是为了提高游戏质量？还是因为不想与年末的软件大潮撞车？不得而知。

那么《星海3》延期将会造成什么样的后果呢？乐观的预测：《星海3》到明年3月时，软件质量又有提高，同期大作也不多，再加上3月是游戏市场的又一黄金期，玩家购买时间集中，《星海3》因此热卖，轻松突破百万销量。悲观的预测：到了明年3月期，又有众多其他大作共同推出，而且由于SQUARE的《最终幻想X 外传》及《最终幻想XII》等作品的公布或发售，玩家的注意力转移，《星海3》的受关注度下降，因此《星海3》的销售将不如预期理想。但愿《星海3》属于前一种情况。

事件 CAPCOM公布PS2新作《混沌军势》 日本著名影视明星参与游戏制作

10月3日，CAPCOM举行了PS2新作《混沌军势》的制作发表会，同时也公布《混沌军势》还将在日本角川书店的《DRAGON MAGAZINE》杂志上连载小说。《混沌军势》的游戏开发引擎并不是采用以往的《鬼武者》、《鬼泣》及《生化危机》开发引擎，而是一套全新的开发引擎。CAPCOM第6开发部的小野PRODUCER宣称《混沌军势》在日本的发售目标为100万套，而更容易接受《混沌军势》这种世界观的北美及欧洲地区还将取得100万套以上的成绩。

本作制作的一大特点就是游戏中各登场角色的配音人并不是专业的声优，而是日本著名的影视明星，为游戏中4个主要角色配音的4位演员押尾学、海东健、市川由衣及りょう也出现在发表会上，会上还透露4位演员全都是第一次担任声优工作。

▲小野制作者（中间）与参与制作的4个演员的合照。

CAPCOM的专务董事冈本吉起在会上谈到他已经试玩过《混沌军势》，因此对该作相当有信心，而且《混沌军势》的制作费不低于《生化危机》及《鬼武者》，是一款内容丰富的高成本大作。

关于《混沌军势》的更多情报，请参阅本刊第16页的“前线狙击”。

海东健

押尾学

市川由衣

りょう

事件 暴雪重返家用机平台第二弹 3款GBA复刻作品即将粉墨登场

近年来横行于PC游戏市场的暴雪公司（BLIZZARD）最早以开发家用机游戏起家，今年开始暴雪又重返家用机市场，先是东京游戏展上暴雪公布了跨平台的大作《星际争霸：幽灵》，接着就是这次的3款GBA复刻作品了，暴雪公司甚至还专门成立了一家名为Blizzard Classic Arcade的子公司，专门负责这些作品的发售。

第一款作品是《失落的维京人》（《The Lost Vikings》），该作于1992年登场于SFC、MD与PC平台，是暴雪公司的最早期的游戏之一（当时暴雪公司的原名为Silicon and Synapse），也是暴雪的发家之作，迄今相隔10年，暴雪宣称复刻版的推出就是为了纪念该作发售十周年。

《失落的维京人》是一款相当优秀的作品，游戏中玩家将操作3个各有所长的维京人解决各种各样的谜题，在碰到难题时，可以随时将操纵角色切换到位于其他地方的另一个角色，只有充分利用3个维京人的特长才能过关斩将。GBA版售日定于2003年第一季度。

第二款作品为《摇滚赛车》（《Rock N' Roll Racing》），预定于2003年发售。《摇滚赛车》1993年发售于SFC，是一款加入了战斗要素的赛车游戏，该作极有人气，至今仍被一些美国玩家誉为最好玩的赛车游戏，游戏中玩家可以给赛车配上各种武器进行战斗，GBA版中，玩家可以通过对战线实现对战。

第三款作品为《Blackthorne》，同样预定于2003年发售。该作发售于1994年，是Silicon and Synapse正式改名为暴雪之后的第一款作品，游戏类型为横向卷轴动作类，科幻世界观，还加入了冒险成分，曾发行了PC、Sega 32X版本。

游侠电玩&3DM-SMV
www.plumbook.cn

事件 美国任天堂年末商战宣传计划公布
计划使用 1 亿 4000 万美元做宣传

近日,美国任天堂公布了他们对应美国年末商战所制定的一系列计划,包括NGC增产25%以对应年末的市场需求以及发售以《生化危机0》及《银河战士 PRIME》为首的共80款软件。

▲这也是大人的玩具。

由于现在美国任天堂宣传的受众从原来十几岁的少年转移到二十岁以上的青年及成年人,宣传的资金因此决定上升到1亿4000万美元,美国任天堂计划年末展开如下的系列计划:

◇在 15 个城市展开名为“Nintendo Cube Club”的软件试玩会
◇在好莱坞举行纪念NGC发售的大型PARTY
◇准备300万张长度为80分钟的宣传用DVD
◇在11月及12月电影院的6000场电影中播放广告
◇成为USSA滑雪板比赛的赞助商来进行宣传
◇在电台播放广告
◇增加在互联网上的广告投放量
◇在零售店派送150万本有80页内容的宣传用小册子

OUR VIEWPOINT

好莱坞的PARTY、送DVD、滑雪板比赛的赞助者等等,任天堂果然是面向青年展开了宣传攻势,任天堂也的确是在苦心经营NGC主机在青年及成人玩家中的人气。与CAPCOM的合作、独占《生化危机》也终于显示出了任天堂的用心良苦,其实现在游戏界的玩家群以年青人为主也有其历史原因所在——游戏已经发展了数十年,当年玩游戏的小孩现在都已经长大成人了。

软件 《变形金刚》游戏画面公布

由TAKARA发行,WINKY SOFT制作的《变形金刚》游戏目前还没有太多的游戏细节公布,游戏类型、所开发平台等都未明。但却已经公布了部分初期游戏画面,单从游戏画面上我们还是无法得知是哪个机种上的游戏。WINKY SOFT是原《超级机器人大战》的制作者之一,独立后曾推出《圣灵机》,目前还在开发《圣灵机2》,相信有WINKY SOFT的开发实力,《变形金刚》将一定不会让玩家失望。

▲这不是普通的汽车,这是汽车人!

▲霸天虎(狂派)的首领是威震天(麦加登)。3D的威震天身体表面充满了金属的光泽。

▲擎天柱(柯柏文)是汽车人(博派)的第一代领袖。十几年前观看《变形金刚》的人现在都已经长大了吧?

▲红蜘蛛是所有变形金刚战士中野心最大的一位,能够变形成喷气式战斗机在当时是具有突破性意义的设计。

▲惊破天(格威龙)是霸天虎(狂派)的第二代首领,性情更加残暴,威力也比前首领更恐怖。

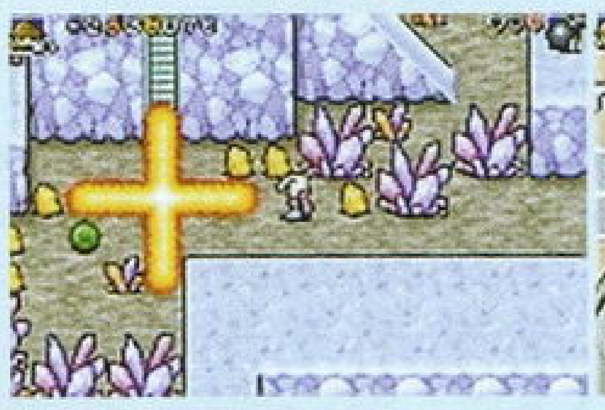
软件 EA的《指环王:双塔》游戏将与电影同步上市

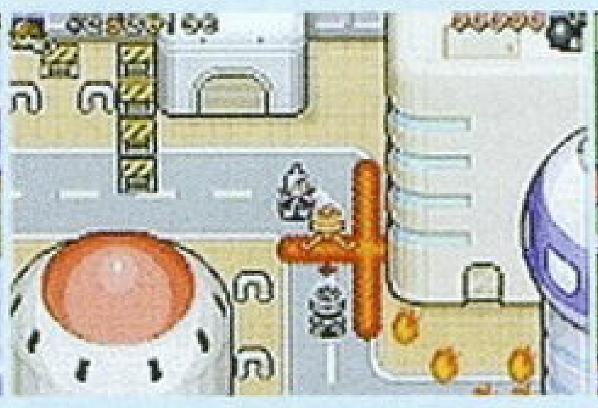
EA的《指环王:双塔》游戏包括PS2版与GBA版,没有其他对应机种。近期的《指环王》游戏都是以《指环王》第一部的故事为基础制作,只有EA版的《指环王》能够率先推出与第二部《指环王》相关的游戏。PS2版《指环王:双塔》为第三人称动作游戏,玩家将在游戏中扮演电影中的3位英雄,包括人族剑士Aragorn、精灵族弓箭手Legolas及矮人族斧兵Gimli,每个角色都独具有个性的战斗技巧,经过一定的锻炼之后,他们还能够获得更强大的技能。在实际的游戏效果中,可以看出各角色的动作相当流畅,这在美版游戏中是很难能可贵的。本作的另一大特点就是场面的壮阔,不单画面上会大量出现敌人角色,游戏的背景也极为宏大,而且加入了各种渲染气氛的飞沙走石,令整个场面很有战场的纷乱氛围。电影将于11月18日在美国上映。

软件 GBA《炸弹人》新作与TV动画共同推出

GBA《炸弹人》新作——《炸弹人杰特斯 传说的炸弹人》将于10月24日发售,HUDSON宣称该作将与正在日本电视台播放的动画《炸弹人杰特斯》进行完全联动。TV动画《炸弹人杰特斯》于10月2日开播,另外《炸弹人杰特斯》的漫画也在9月份开始连载。这次HUDSON果然是多媒体入手,动画、漫画与游戏三管齐下,力图获得相乘效果,HUDSON还与TAKARA以及母公司KONAMI共同推出其他相关玩具。

《炸弹人杰特斯 传说的炸弹人》是一款A·RPG,游戏的剧情将会揭开TV动画中未解的谜团,主角炸弹人必须在城镇四处搜集情报才能推动剧情的发展,之后炸弹人将在各迷宫中充分应用各种属性炸弹才能过关,通过通信对战线,本作还可以实现一卡四人对战的功能。





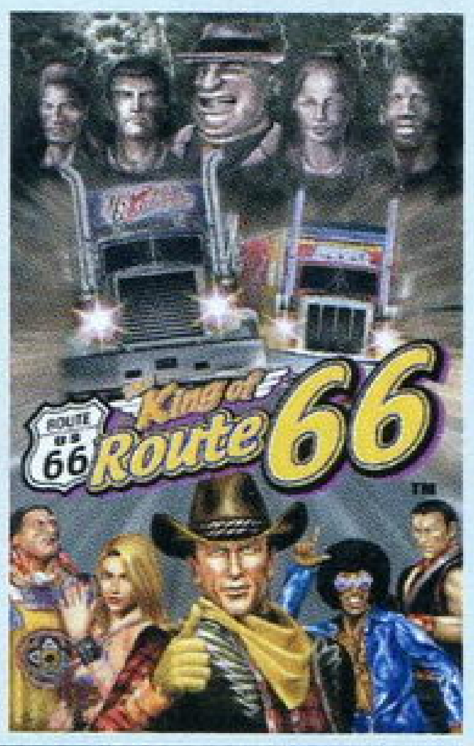
软件 《.hack》第三卷预约出新招
同捆赠送全套4卷的动画DVD

《.hack》第三卷将于12月12日推出,在前两卷都取得了不俗销量的基础上,本作仍是费尽心思给玩家带来惊喜,在预约上大花血本。前两卷《.hack》只要购买游戏,游戏中就附送一张与游戏同名的动画DVD,而这次只要预约《.hack》第三卷,玩家就可以获赠一整套动画DVD,这套DVD收录了《.hack//感染扩大 VOL.1》、《.hack//恶性变异 VOL.2》、《.hack//侵食污染 VOL.3》、《.hack//绝对包围 VOL.4》4卷DVD动画外加1张特别制作动画DVD《.hack//Another Story》。

前4卷DVD为OVA版动画,每集动画长度为30分钟左右。而《.hack//Another Story》则是特别制作的非卖品。

www.plumbook.cn

软件 AM2街机作品《66路之王》将移植往PS2



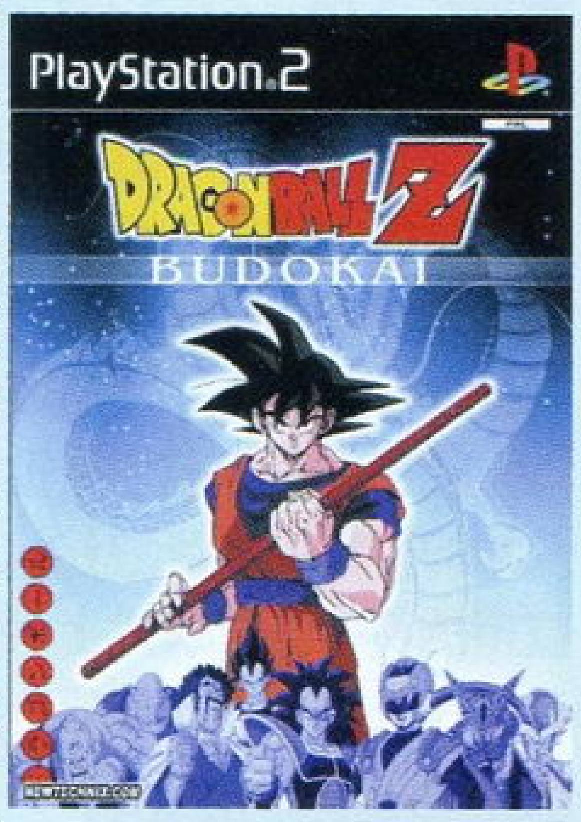
SEGA-AM2的街机卡车驾驶游戏《66路之王》(《The King of Route 66》) 公布将于2002年3月“独占”移植PS2（美版）。

游戏的故事背景设定在美国，赛道以美国中心区的道路为主，玩家在游戏中将成为一位18轮卡车的驾驶员，目标就是成为66路之王并赢得8位66路赛车女王的心，公路霸王——18轮卡车的超大冲击力将是玩家与邪恶势力作战的武器。游戏以任务制为基础，其中还带有众多的迷你小游戏、40位登场角色。

软件《DDR》最新作即将推出

KONAMI前几年红遍全亚洲的跳舞游戏《DDR》即将推出街机最新作，最新作的名称为《DanceDanceRevolution EXTREME》(《DDR EXTREME》)。KONAMI为本作做了网上民意调查，并根据调查结果大量加入由《BEATMANIA》移植的乐曲，最终《DDR EXTREME》的总收录曲数目达到230首以上！而前几作已经被取消的“初学者模式/BEGINNER”也将在本作中重新加入，“初学者模式”下玩家可以随意地跳完一整首曲子，而不必担心会GAME OVER。另外可以连续跳4首曲子的“NOSTOP”模式也在本作加入。目前本作于10月18日至10月20日进行了实机测试，看来离正式推出日已经不远了。

软件《龙珠Z》新作《龙珠Z：武道会》



由法国Infogrames公司发行的PS2龙珠游戏《龙珠Z：武道会》(《Dragon Ball Z：Budokai》) 欧洲版已经确定将于11月28日发售。

《龙珠Z：武道会》由日本的Dimps公司开发，游戏类型为格斗，画面为全3D，剧情涵盖赛亚人传说篇到沙鲁游戏篇，可以选择的角色数为23名，据称每个角色都有60种以上的动作，战斗的场景超过29种。可以选择的游戏模式包括故事、锦标赛及对战等等，故事模式中，本作将会收录众多动画中的经典剧情，以3D的方式重新加以演绎。日本方面该作的名称被定为《龙珠Z》，由BANDAI发行，发售日未定。

Dimps公司是由SAMMY、BANDAI、SCE及SEGA4家公司共同合资组成的，曾开发过PS版格斗游戏《通灵王》及GBA版《索尼克ADVANCE》等作。

由于近年来《龙珠Z》动画在欧洲及美国引起空前热潮，《龙珠Z》的相关游戏才东山再起。也的确，是金子总是会发光的，《龙珠》动漫画风行全世界本来就是时间问题。欧美方面《龙珠Z》正方兴未艾，可以预见，未来还会有其他《龙珠Z》的相关游戏登场。

☆☆☆☆短信息☆☆☆☆☆☆☆☆☆短信息☆☆☆☆

◆光荣公司由于《真·三国无双2 猛将传》的超级热销，使其2002财政年度中间期的销售额大幅提升。光荣财务部人员透露，《真·三国无双2 猛将传》原来预期整年度可以达到30万套的出货量，但现在就已经突破了64万，而前作《真·三国无双2》(指两作的同捆版) 的出货量原预期为7000套，但现在已经达到了11万套！

◆众口皆碑的《斑鸠》将移植NGC，发售日已经定于2003年1月16日。

◆CAPCOM在台湾的代理商龙勇实业10月5日举办一场游戏展示会，会上展示了CAPCOM将于年底上市的各款游戏，包括近期上市的《幻魔鬼武者》(PC)、《龙战士V》(PS2，11月14日)、《生化危机0》(GC，11月21日)、《洛克人EXE3》(GBA，12月6日)、PS2版《钟楼3》(PS2，12月12日)、PS2版《鬼泣2》(PS2，2003年1月30日) 及《荒野大镖客》(PS2，未定) 等。

会上龙勇社长井上龙政还透露了台湾地区的电子游戏市场的一些数据（含水货数量），GBA的普及量为120万台、NGC的普及量为4万台、PS2的普及量为40万台、XBOX的普及量为3000台。

◆《瑞奇与叮当》的日版发售日已经确定为12月3日，这是SCE为了纪念日本PS发售8周年而定下的发售日，也就是说，《瑞奇与叮当》是PS发售8周年纪念作品。关于《瑞奇与叮当》，本刊曾于总第64期杂志做过介绍。

◆XBOX将在北美销售两款软件加CONTROLLER S同捆版的XBOX，同捆的软件是《JET SET RADIO FUTURE》与《SEGA GT2002》，该型号XBOX将于圣诞节期间上市。之前微软在澳大利亚销售过同捆《光环》的XBOX，而任天堂则在欧洲销售过同捆《阳光马里奥》的NGC，SCE在日本销售过同捆《GT赛车3》的PS2，在欧洲销售过同捆《MGS2》的PS2。

◆BANDAI9月份在WONDER SWAN官方网站上进行了水晶天鹅（SWAN CRYSTAL，SC）的新外壳颜色调查，让玩家从预设的8种颜色中选出喜欢的颜色，最后BANDAI将把得票最高的两种颜色作为SC的新外壳颜色在11月16日发售。最终投票数超过5000票，所选出的颜色是纯蓝色与纯黑色。新颜色SC售价与原来的SC售价相同，都为7800日元。另外近期BANDAI还将在SC上发售数款新作，包括：《ONE PIECE 财宝之战2》、《洛克人EXE》、《基连的野望》、《高达SEED》及《NARUTO》，以上几作的发行商都是BANDAI。

◆PS2版《SEEMAN》将推出名为《SEEMAN 嘉哲博士 实验岛 完全版》的新版，并将捆绑销售麦克风，本次的发行商是D3 PUBLISHER，发售日定于2002年12月19日。

◆SQUARE的《陆行鸟大陆》(GBA) 确定于12月13日发售。而原定于12月发售的《FFTA》却有可能会延期。另外GBA版的《塞尔达传说》也可能无法在12月份发售，届时与NGC《塞尔达传说》相连动的GBA游戏可能是《动物之森》、或是不需要GBA卡带就能够让NGC《塞尔达传说》与GBA联动。

◆SQUARE10月10日举行发表会，公布《FF XI for Windows》将于11月7日正式发售。现在《FFXI》PS2版的注册人数为近13万，同时在线人数为5万。SQUARE还将与近期春风得意的戴尔公司合作，将《FF XI for Windows》与戴尔新型电脑Dimension 4500同捆销售，售价为17万9800日元。SQUARE的《FFXI for Windows》当年的销售目标为20万套，《FFXI》总会员数目标为30万人。

◆据悉，SQUARE将会在自己的在线服务网站PLAYONLINE上开发第四款网络游戏，前3款网络游戏就是《FFXI》、《TETRA MASTER》与《雀凤楼》。第四款网络游戏将会在明年的晚些时候才发售，整个游戏的规模也会大大小于《FFXI》。

◆TOMMY将于明年发售能用GBA来进行遥控的玩具，首先TOMMY会发售对应GBA的红外线装置，让GBA一边进行游戏，一边操纵实际的玩具。TOMMY预计这一系列玩具可以销售20万个。目前TOMMY已经推出了恐龙型玩具“ZOIDS”，还会有玩具、游戏与红外线发送装置套装推出，售价约为1万2000日元。

◆最近由Universal Interactive推出的XBOX版与GBA版《指环王》游戏中，部分已出售游戏出现了死机问题，XBOX版《指环王》会在演示画面结束就死机，但问题可以进行解决，而GBA版会在某个特定地点死机，解决的方法之一就是使用金手指。

◆史上最著名的赛车游戏之一《梦游美国》(Daytona) 将推出最新作《梦游美国3》！本作仍由铃木裕率领的SEGA-AM2进行制作，令人吃惊的是，《梦游美国3》将是XBOX独占游戏，而且本作还将很重视网络要素。本作已经处于实质开发阶段，并暂名为《Daytona Live》，游戏预定能于2003年中后期发售。不过XBOX的独占性也只是初期独占，XBOX版推出一段时间之后，PS2版与NGC版也将相继推出，SEGA方面甚至还在策划让不同机种的《梦游美国》之间也能进行网络对战。

◆9月底，SEGA与D3 Publisher共同成立了一家名为3D-AGES的新公司，3D-AGES拥有1000万日元的初始资本金，51%由SEGA方面出资，49%由D3 Publisher出资。D3 Publisher曾成功地在PS上发售了102款“1500系列”廉价游戏，而且他们也在PS2上发售了“2000系列”廉价游戏及一款全价游戏《密涅瓦计划》。3D-AGES宣称将会充分利用到SEGA公司的丰富软件资源及D3 Publisher公司在廉价游戏方面的经验，这是否意味着未来3D-AGES将会带来更多的SEGA经典旧游戏复刻版或是应用了SEGA经典角色的新游戏？

◆日本电视游戏商业协会（Games-Japan）将于11月9~10日举行“Games-Japan Festa in OSAKA 2002”，展会主要是提供将于今年冬季发售的游戏的试玩，参展的游戏有100款以上，包括《无尽沙加》、《宿命传说2》、《生化危机0》及《真女神传说NINE》等，入场门票为1000日元。今年是该展会的第一届，展会的目的是希望游戏商不要太忽视非在线游戏。

◆日前德国著名球星、国家队1号门将卡恩状告EA，认为EA的最新足球游戏《FIFA2003》侵犯了他的肖像以及名字的使用权。《FIFA2003》因此在德国发售受阻，对此EA表示他们是与德国足协有过相关协议的，问题出在卡恩与德国足协那边。

◆《阳光马里奥》在欧洲发售之后，首周（3天之内）就销售了17万5000套，这就相当于近五分之一的NGC玩家购买了《阳光马里奥》(欧洲NGC销量约100万)，而近期NGC主机在欧洲的销量也因《阳光马里奥》提升了40%。

◆截稿前紧急速报：10月21日最新一期的《少年跳跃》漫画杂志上，将会提前一天公布《最终幻想X 外传》。据悉已有人看过未发售的新一期《少年跳跃》杂志，并透露以下情报：新作的正式名称为《最终幻想X-2》，主人公为尤娜（身着运动装，手持双枪），故事的时间是前作中与“SIN”的战斗结束两年之后，世界中的机械文明获得了大幅发展，游戏类型为RPG，但场景画面中增加了冲刺、跳跃等动作要素。情报是否属实还要等10月22日的SQUARE新战略公布会，届时我们将以最快速度为读者送上权威报道！

www.plumbook.cn

新作发售表

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

11月					
11月7日	光荣定期系列《三国志Ⅳ》	コーエー定番シリーズ《三国志Ⅳ》	SLG	KOEI	1980日元
11月7日	光荣定期系列《提督的决断Ⅲ》	コーエー定番シリーズ《提督的决断Ⅲ》	SLG	KOEI	1980日元
11月7日	光荣定期系列《信长的野望・天翔记》	コーエー定番シリーズ《信长的野望・天翔记》	SLG	KOEI	1980日元
11月7日	光荣定期系列《不可思议之国的安洁莉可》	コーエー定番シリーズ《ふしぎの国のアンジェリーク》	SLG	KOEI	1980日元
11月21日	《心跳回忆》系列SongSoft Vol.6	メモリアル シリーズ サンソフト Vol.6	ETC	KONAMI	1500日元
11月23日	《哈里・波特与秘密房间》	《ハリポッターと秘密の部屋》	ACT	EA・SQUARE	5300日元

PLAYSTATION2

11月					
11月7日	《力量扣球2》	《Power Smash2》	SPG	SEGA	5800日元
11月14日	**《龙战士V》**	《ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター》	**RPG**	**CAPCOM**	**6800日元**
11月14日	《真魂斗罗》	《真魂斗罗》	STG	KONAMI	6800日元
11月23日	《哈里・波特与秘密房间》	《ハリポッターと秘密の部屋》	ACT	EA・SQUARE	6800日元
11月28日	《NBA LIVE2003》	《NBA LIVE2003》	SPG	EA・SQUARE	6800日元
11月28日	《成为记忆的你 Memories Off》	《想い出にかわる君 Memories Off》	SLG	KID	6800日元
11月28日	《K－1 世界最高奖2002》	《K-1 ワールドグランプリ2002》	SPG	KONAMI	6800日元
11月28日	《彼岸花》	《彼岸花》	ETC	SAMMY	6800日元
11月28日	《暗黑编年史》	《ダーククロニクル》	RPG	SCEI	6800日元
11月28日	**《宿命传说2》**	《テイルズ オブ デスティニー2》	**RPG**	**NAMCO**	**6800日元**
11月28日	**《SD高达战记 G世纪・NEO》**	《SDガンダムGジェネレーション・ネオ》	**SLG**	**BANDAI**	**6800日元**
11月28日	《鲁邦三世 魔术王的遗产》	《ルパン三世 魔术师の遗产》	ACT	BANPRESTO	6980日元
11月28日	《拳皇2000》	《ザ・キング・オブ・ファイターズ2000》	FTG	PLAYMORE	6800日元
下旬					
11月	《超・战斗封神》	《超・バトル封神》	ACT	KOEI	5800日元
11月	《超・战斗封神&真・三国无双2 猛将传》	《超・バトル封神&真・三国无双2 猛将传》	ACT	KOEI	7800日元
11月	《超・战斗封神&封神演义2》	《超・バトル封神&封神演义2》	ACT	KOEI	9800日元

DREAMCAST

11月					
11月21日	《室友・麻美・妻子是女子高中生・Director's Edition》	《ルームメイト・麻美・おくさまは女子高生 Director's Edition》	DATAM POLYSTAR		6800日元
11月28日	《成为记忆的你 Memories Off》	《想い出にかわる君 Memories Off》	SLG	KID	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

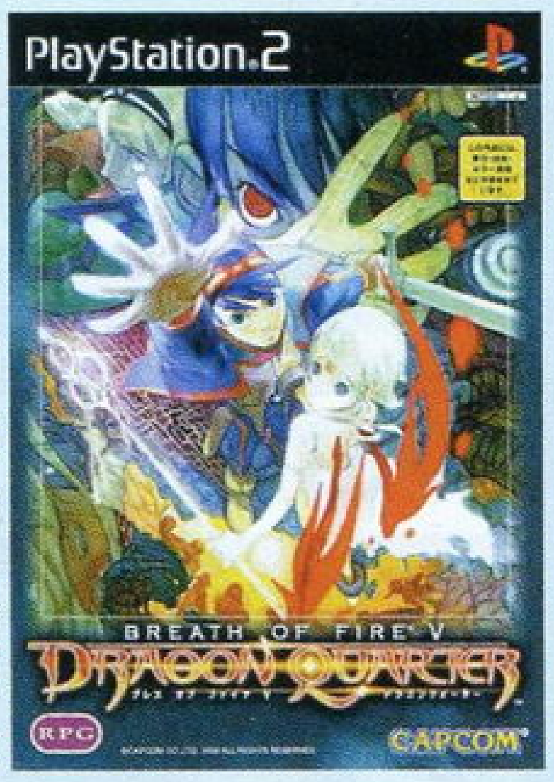
11月					
11月14日	《魂斗罗HARDSPIRITS》	《魂斗罗ハードスピリッツ》	STG	KONAMI	4800日元
11月15日	《真・女神转生 恶魔混血儿 光之书》	《真・女神转生 デビルチルドレン 光の书》	RPG	ATLUS	4800日元
11月15日	《真・女神转生 恶魔混血儿 暗之书》	《真・女神转生 デビルチルドレン 暗の书》	RPG	ATLUS	4800日元
11月21日	**《口袋妖怪 蓝宝石》**	《ポケットモンスター サファイア》	**RPG**	**NINTENDO**	**4800日元**
11月21日	**《口袋妖怪 红宝石》**	《ポケットモンスター ルビィ》	**RPG**	**NINTENDO**	**4800日元**
11月22日	**《超级机器人大战 原创世纪》**	《スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーション》	**S・RPG**	**BANPRESTO**	**5800日元**
11月23日	《哈里・波特与秘密房间》	《ハリポッターと秘密の部屋》	ACT	EA・SQUARE	4800日元
11月28日	《K－1 口袋最高奖2》	《K-1 ポケットグランプリ2》	SPG	KONMAI	4800日元
11月28日	《实况世界足球POKET2》	《实况ワールドサッカーポケット2》	SPG	KONAMI	4800日元
11月	《Q赛车ADVANCE2》	《チョロQアドバンス2》	RAC	TAKARA	4800日元
11月	《ONEPIECE 7岛大秘宝》	《From TV animation ONEPIECE ナナツ岛の大秘宝》	ACT	BANDAI	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

11月					
11月1日	《来自TV动画 ONEPIECE 财宝争夺战》	《From TV Animation ONEPIECE レンジアーバトル》	ACT	BANDAI	6800日元
11月8日	**《马里奥聚会4》**	《マリオパーティ4》	**ACT**	**NINTENDO**	**6800日元**
11月21日	**《生化危机0》**	《バイオハザード 0》	**AVG**	**CAPCOM**	**7800日元**
11月21日	《超级猴球2》	《スーパーモンキーボール2》	ACT	SEGA	5800日元
11月22日	《筋肉人Ⅱ世 新时代超人VS传说超人》	《キン肉マンⅡ世 新时代超人VS传说超人》	FTG	BANDAI	6800日元
11月23日	《哈里・波特与秘密小屋》	《ハリポッターと秘密の部屋》	ACT	EA・SQUARE	6800日元
11月23日	《NBA LIVE2003》	《NBA LIVE2003》	SPG	EA・SQUARE	6800日元
11月28日	《永恒的阿卡迪亚 传说之章》	《エターナルアルカディ アレジェンド》	RPG	SEGA	6800日元

XBOX

11月					
11月28日	《NBA LIVE2003》	《NBA LIVE2003》	SPG	EA・SQUARE	6800日元
11月28日	《脱狱潜龙》	《DEAD TO RIGHTS》	ACT	NAMCO	6800日元
11月28日	《挖掘者》	《ドリホー》	ACT	HIGHWAYSTAR	6800日元
11预定	《红海 Crimson Sea》	《红の海 Crimson Sea》	ACT	KOEI	6800日元
11月	《纯洁的眼泪》	《イノセント ティーアズ》	SLG	广美	6800日元
11月	《纯洁的眼泪》（限定版）	《イノセント ティーアズ》（限定版）	SLG	广美	9800日元



“优秀游戏将会在11月集结”，用这句话来形容11月底的商战再合适不过了。PS看来已经真的淡出历史舞台，在它的身上可能再也看不到什么游戏了（当然，传说中还有PS版的《ICO》）。但对于拥有PS2的玩家来说，真不知是高兴还是悲哀，由于好游戏都集中在了11月28日这一天，哪一款不要都像是割了一块心头肉，而如果全部购入……那将是对荷包的一次严峻考验。值得庆幸的是《星之海洋3》宣布延期，要不然后果可想而知……NAMCO宣称“《宿命传说2》要买到101万本”（因为当初ENIX的口号是“《星海传说3》要卖到100万本”），期待NAMCO的“野望”达成吧。而GBA方面更是有《口袋妖怪》坐阵，这个“怪物”级的软件相信大家对其销量应该没什么疑问吧（相

信在GBA上首个破百万销量的软件就要诞生了），倒是跟它属于同一个类型的《真・女神转生》，看来ATLUS提前一周发卖确实是个明智的选择。而NGC也毫不示弱，《马里奥聚会4》、《生化危机0》，拿出来也是响当当的作品，《生化危机0》从试玩版上的表现来看，游戏的表现力惊人，相信正式版一定不会让我们失望。

www.plumbook.cn

至爱排行榜 TOP GAME TOP GAME TOP GAME

《游戏机实用技术》首家推出

中国TV GAME销量排行榜 VOL.3

PS2游戏销量 TOP10

统计时间：9月13～10月14日

排名	游戏	厂商	类型	发售日	累计
1	真·三国无双2 猛将传	光荣	ACT	2002-08-29	410套
2	真·三国无双2中文版（含日版）	KOEI	ACT	2002-08-10	158套
3	最终幻想X（含国际版）	SQUARE	RPG	2001-07-19	82套
4	鬼泣（含MEGA HITS版）	CAPCOM	ACT	2001-08-23	72套
5	潜龙谍影2	KONAMI	ACT	2001-11-29	58套
6	GT赛车概念版2002 东京－日内瓦	SCE	RAC	2002-07-25	53套
7	鬼武者2	CAPCOM	ACT	2002-03-07	50套
8	世界足球胜利11人 6	KONAMI	SPG	2002-04-25	43套
9	异度传说	NAMCO	RPG	2002-03-28	40套
10	王国之心	SQUARE	A·RPG	2002-03-28	33套

虽然已经时隔一个月，可是本榜的顺序排位却没有什么大变化。当多边形拿到游戏店反馈的清单时，清一色的《真·三国无双2 猛将传》顿时映入眼帘。游戏厂商是从来就不会见好就收的，《红海》就是一部典型的投其所好的作品。但是通过试玩版，本人对光荣的新作《红海》简直是失望透顶。可能光荣也察觉到了游戏毛病多多，所以已将《红海》的发售日延期至明年。

流行主机销量排行榜

排名	主机	销量
1	GBA	2990台
2	PS2	1886台
3	PSone	1044台
4	XBOX	407台
5	NGC	398台
6	DC	170台
7	GBC	169台
8	WSC	55台

XBOX游戏销量 TOP 5

排名	游戏	厂商	类型	发售日	累计
1	真·三国无双2	光荣	ACT	2002-09-20	244套
2	死或生3	TECMO	FTG	2002-02-22	178套
3	世嘉GT2002	SEGA	RAC	2002-09-12	116套
4	光环：战斗进化	BUNGIE	FPS	2002-02-22	103套
5	铁骑	CAPCOM	STG	2002-09-12	68套

“真三国风暴”已经形成近一年，现在又来到了XBOX上。你认为现在的游戏太平庸了吗？你想获得前所未有的战争体验吗？那我就向你推荐《铁骑》。《铁骑》套装在国内的售价将近3000元。是否值得就看你自己的想法了。

NGC游戏销量 TOP 5

排名	游戏	厂商	类型	发售日	累计
1	梦幻之星在线 1章&2章	SEGA	A·RPG	2002-09-12	234套
2	星际火狐大冒险	任天堂	ACT	2002-09-27	172套
3	阳光马里奥	任天堂	ACT	2002-07-19	120套
4	生化危机	CAPCOM	AVG	2002-03-22	93套
5	任天堂全明星大乱斗	任天堂	ACT	2001-11-21	56套

《梦幻之星在线》与《星际火狐大冒险》的推出为9月的NGC平添了不少光彩。由于NGC接入上网的过程比DC来得简单，所以国内众多《PSO》的支持者都在第一时间内购入了游戏。可能是评价一般，《星际火狐大冒险》的售价有所回落。

GBA游戏销量 TOP 5

排名	游戏	厂商	类型	发售日	累计
1	街霸ZERO3↑	CAPCOM	FTG	2002-09-27	229套
2	超级马里奥3 ADVANCE 耀西岛	任天堂	ACT	2002-09-20	204套
3	黄金太阳 失落的时代	任天堂	RPG	2002-06-28	99套
4	火焰之纹章 封印之剑	任天堂	S·RPG	2002-03-29	94套
5	超级机器人大战R	BANPRESTO	S·RPG	2002-08-02	77套

“中国TV GAME销量排行榜”第3期诞生了。从读者来信以及游戏店的反应来看，主要对本栏目有这样3点看法。1.立意很不错，值得鼓励。2.统计的覆盖面还不够广。3.可以作为一种参考。既然已经受到肯定，我们就一定会把它办好。

综合这一个月来的情况，除了NGC有大作支持外，其他主机表现都很一般。在国内GBA的销量大于PS2是完全可以理解，而本月间GBA在日本的销量也在10个月以来第一次超过PS2。想想看，PS2的游戏市场的确已经疲软好几个月了。据店家反馈回来的清单显示，GBA受欢迎程度可以用惊人来形容。一家很普通的小游戏店每月至少也能够销售出50台GBA。围绕着GBA推出的一大批周边产品也为商家赚取了可观的利润。烧录卡、GBA夜光板、充电器等成为了游戏店最畅销的周边。

以上数据（含批发和邮购业务）由

深圳华城新机地	上海市盛记游戏机专卖店
成都蝌蚪电玩	南京新世界
青岛鑫鑫电玩游戏专卖店	重庆仙童电玩
杭州玩之系列家庭游戏连锁店	南京阿童木电玩部
上海瑞通玩具	上海游戏机地
上海游戏2000	北京瑞明兴隆游戏服务中心
武汉市汉口电玩堂游戏商行	哈尔滨万佳电玩
上海浦东GAME风暴专卖店	北京新亚电玩
上海智力苑电玩超市	安徽省四海电玩游戏专卖店
石家庄GAME无限	上海王子游戏店
沈阳小陆游戏专卖店	汉口前卫电玩
上海宏龙GAME	宁波东新电玩
北京佳人游戏精品	长沙火炬电子
青岛索尼克电玩专卖	河南亚虎电子商行
北京颐丰高达	南京风云电玩
长春市金卡王电玩商行	湖南长沙恒源电游专卖店
阜阳四通游戏	济南鑫龙电玩专卖店

www.plumbook.cn

终结者：命运之曙光

画面 / 音效 / 系统 / 难度

GOUKI

《终结者》的游戏一定要捧场，毕竟那部电影实在留给我们太多的感动了。游戏以一个原创的故事展开，不过由于与《T 2》联系比较紧密，因此FANS一定会倍感亲切。游戏的操作系统与《MGS2》比较相似，不过在细节的处理上就显得有些生涩了。“慢动作系统”的灵感来自《马克思·佩恩》，不过在表现力上实在不敢恭维，反而让人觉得角色的动作很傻。游戏的视角也是问题之一，不过好在有自动锁定系统，就算看不见敌人也不会遭暗算。

紫枫

游戏剧情是完全原创而又与电影互补的，想来会有不少“终结者FANS”为了那一点剧情毫不犹豫地购入这款游戏。针对电影的剧情在游戏中还出现了很多原创、非原创的机器人设定。比如大家所熟悉的T800机器人就有好几种人体模具，（施瓦辛格是101型，可能因为版权问题并未在游戏中出现。）平心而论，游戏的可玩度处于中等水平，主要有许多小细节制作得不是很仔细。比如主角的动作有些别扭，具有时间拖慢特效的肾上腺模式还不是很爽快等等。但对FANS来说还是请尝试一下吧。

SOUL

游戏加入了很多要素，武器选择有些像《MGS》，动作要素有些像《鬼泣》，行走途中可以和众多NPC对话也很有趣。背景为3D，移动方式类似于《鬼泣》，但视角突然转换时总让人有找不着北的感觉，感觉实在不爽。游戏中出场的敌人都给人一种似曾相识的感觉，看过电影的人一定会大感动吧。游戏的画面比较“素”，可能是由于场景比较大的缘故使得画面有些单调，没有金属的质感是游戏最失败的一点。

不过不失

PS2/DVD-ROM/INFOGRAMES/Terminator The: Dawn of Fate/ACT/2002-09-18/1人/美版游戏

合金之枪

画面 / 音效 / 系统 / 动作丰富程度

LIKY

一款各方面都有不错表现的动作过关游戏，漂亮的人设、丰富的动作、爽快的操作，而且难度也非常适中，很适合对动作游戏“苦手”的人。与同样是枪为武器的横版卷轴动作游戏《魂斗罗》相比，它并不追求那种拿着强力武器“冲关”时的爽快感，而是以花样繁多的动作技巧作为卖点，追求一种通过一系列组合操作完成一套复杂动作后的成就感，难怪厂商在宣传时就曾说过：“用细微的操作变化展现出射击的艺术性。”的确是这样，那些花哨的动作给人极大的投入感。

阿修罗

大家在玩游戏的时候一定要记住这是一款动作游戏！说实话，最近已经很少有这样爽快又好玩的动作游戏出现了，作为一家小公司的作品，是很让人满意的！游戏最大的乐趣就在于能够用并不复杂的操作使用出主角那丰富多变的动作，众多的必杀技都相当华丽而且实用，在使用的时候又不会影响游戏整体的流畅性。另外，在反复游戏、隐藏要素等小细节方面本作也做得很不错，看得出开发公司在这些方面花了不少心思，希望ATMARK能够再接再励开发出更好的游戏来！

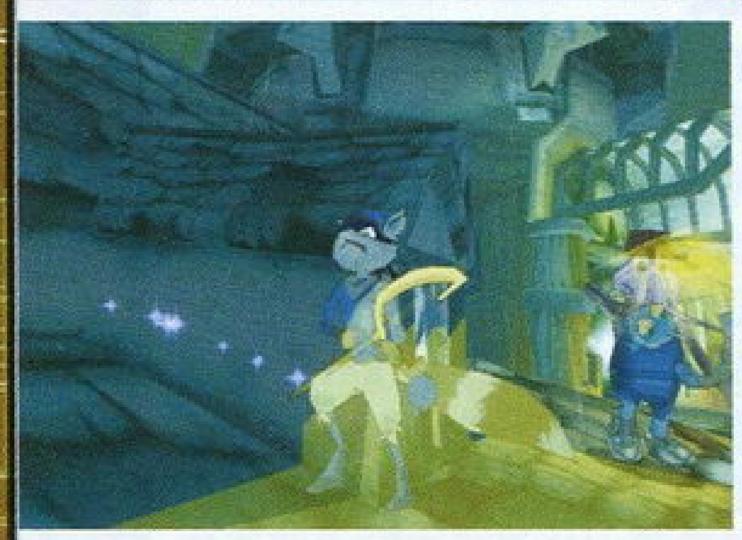
SOUL

刚拿到游戏时很是兴奋，这款ACT容易上手，画面不俗，人设也漂亮，以为又是一款GBA黑马游戏，甚至以为这是一款持枪版《恶魔城》。但玩了一段时间后，发现游戏还是存在不少缺点。动作要素丰富是其优点，但各动作的实现不太方便，而且动作的实用性也值得商榷，有时候费尽心思应用这些动作去攻击反而因此受到敌人更重的攻击。关卡设定也有问题，场景重复率高，敌人的种类太少。当然了，这样的世界观和游戏类型的结合并不多见，还是值得掌机游戏迷们一玩。

不过不失

GBA/64M/ATMARK/METALGUN SLINGER/ACT/2002-09-27/1人

狡狐大冒险



画面 / 音效 / 系统 / 关卡设计

GOUKI

开场那Q版的《MGS》情节一下子就紧紧抓住了玩家的心，不错。游戏以近来流行的卡通渲染技术来演绎，倒也非常适合这样的卡通形象。主角SLY COOPER给人感觉非常“有型”，个性十足，动作利落，角色设计者的功力可见一斑。游戏的进行方式类似《古惑狼》，每个关卡除了最终目的地之外还有许多分支路线供玩家选择，因此在通关之后也会有重玩的动力。关卡的设计比较出色，利用○键来进行种种特殊操作的设定也有别于类似风格的游戏，向喜欢3D动作游戏的玩家推荐。

紫枫

开机后一玩三四个小时就悄悄过去了。游戏中出色的卡通渲染表演完全超出了我的想象，这难道不是NGC或者是XBOX上的游戏？（多边形怒：不是！）游戏中可以找到《潜龙谍影2》、《古惑狼》、《太空频道5》、《索尼克》等游戏的操作精髓。而中间加入的赛车、射击、打地鼠等小游戏更是让玩家在轻松地游玩之余感受一番惬意。结局的伏笔也告诉了大家：“销量好的话就出2代！”像这么优秀的游戏大家怎能错过呢？快快买来一玩吧！

多边形

PS2的游戏画面还能再提高吗？能，绝对能，从本作中我找到了答案：一切都是事在人为。起初去玩这个游戏完完全全就是被游戏的画面所吸引，本作在画面上取得的进步可以用飞跃来形容。虽然这是个原创游戏，但从游戏的点点滴滴中，我都感受到它的独具匠心，一旦上手后就有一种将它通关的冲动。可能是我要求过于苛刻,将游戏通关之后发现整个游戏缺乏一个高潮，感觉有点平铺直叙，第一关与最后一关并没有出现质与量的提升。总之，本作的优点远远大于其不足，强烈推荐给各位。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/SCEA/SLY COOPER AND THE THIEVIUS RACCOONUS/ACT/2002-09-25/1人/美版游戏

格斗之王2002

画面 / 音效 / 系统 / POWER MAX发动的爽快度

GOUKI

重返“《KOF98》原点”的作品，舍弃了自《KOF99》以来的许多革命性系统，此举虽然让人有点弄不太明白，但对于视《KOF97》、《KOF98》为最高峰的玩家来说绝对是一件好事。这也是制作公司笼络老玩家的手段。游戏的背景没有想象中那么出色，不过许多熟悉的背景人物还是让人津津乐道。角色各种技巧特性的变更虽然不能使对战耳目一新，但是这对于新作来说是非常必要且重要的。新的POWER MAX爽快感比较高，不过还是需要一些时间练习才能掌握。

紫枫

10月10日当晚，我和GOUKI兴冲冲地跑去机厅看“KOF2002”，围观者不多。游戏画面和前几代差不了多少，人设的确“大众化”了许多，连招少了援护感觉没有以前华丽了，但爆气后打出一些以前想都不敢想的连招时，感觉还是“毕竟是拳皇呀！”另外一个很大的感受是片头没看到“SNK”字样！这种感觉很奇怪，像是买了一本“凡尔纳”的小说上面写着“作者不详”一样。游戏制作得不错，但什么时候拳皇能够真正地进化一次呢？（像“街霸”、“铁拳”一样的真正进化。）

纱迦

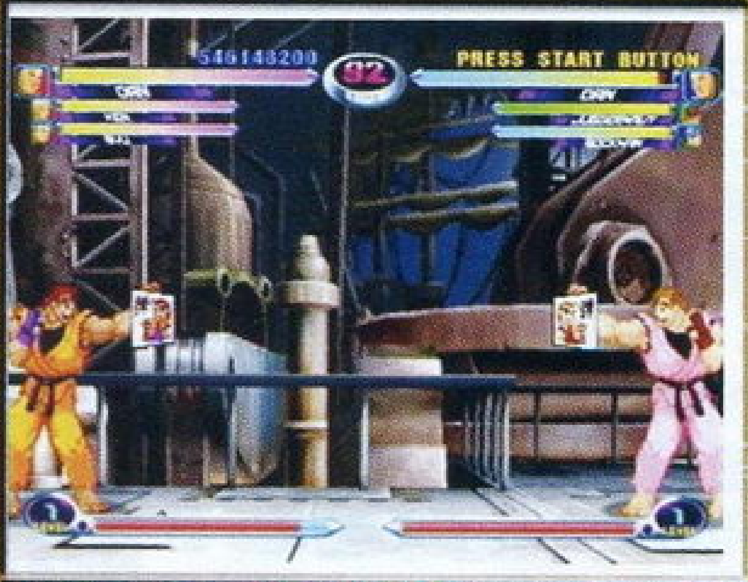
最早观看影像的时候，觉得这一代的背景比《KOF2001》要好不少，但实际看到后才发现提高是极其有限的，个人感觉背景还不如当年的《KOF98》。系统方面的变化也不大，去掉了援护，改良了爆气系统，过去的一些战法不复存在了，目前还在练习中。BUG还是存在，这几乎已经成了传统。比较遗憾的是虽然是一个类似《KOF98》的合集系统，但还是有很多角色没能出场，其中还包括京这样的人气角色，真是可惜。最后要说的就是最终BOSS竟然还是卢卡尔，实在是让人失望啊！

热血推荐

ARC/MVS/PLAYMORE/KOF2002/FTG/2002-10-10/1～2人

15分及以下：垃圾GAME；16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

www.ptumbook.cn



美国漫画英雄VS.卡普空2 新英雄时代

画面
音效
系统
连击度

GOUKI 8

CAPCOM大乱斗的巅峰之作，就如同《SF3.3》推出之后再也没有续作一样，现在看起来本作仍然是很难超越的。超爽快、大魄力的连续技、合体攻击以及多达56名的出场角色是本作的最大特征。套用自己两年前说的一句话：算下来一名角色只用121日元就能够买到了，实在是划算。一般来说这款游戏的玩家可以分为两个派别，一个是中规中矩的稳健攻防派，一个是疯狂进攻的“野兽派”，看看近年来日美大对决中美国玩家的大胜就知道，进攻对于本作是多么重要。

D·S 8

没有玩过DC版的玩家如果现在才接触该游戏的话未免也太可惜了，因为这款游戏在当年被喻为将“乱斗精神”发挥到极限的“卡氏VS系列”最高峰！既然定义为“乱斗”，角色数量当然不能少了，堂堂56名有头有脸的著名角色让曾经崇拜过他们的玩家都能选择出自己心目中最完美的组合。作为一款乱斗系格斗游戏，更难能可贵的是游戏系统制作得非常认真严谨，尽管某些角色的必杀技或空中连续技过于霸道，直接导致游戏平衡性下降，但玩家认真投入其中，出现以弱胜强的例子也不在少数。

纱迦 7

街机版和DC版推出很久之后还要坚持推出PS2版与XBOX版，CAPCOM的执著真是令人肃然起敬。PS2版和DC版基本上没有任何区别，只是新增了一个画廊模式，不过画廊模式里的画大多都是看过的，没什么稀奇。另外这次游戏的点数由DC版的3种变为了两种，但还是需要上网对战才能拿到V点。这对普通玩家来说还是遥不可及啊，因此要想取得全人物、全场景、全画廊，就要向别人COPY记录或是用金手指了，真是可惜。还是让我们继续期待“3”的出现吧！

热血推荐

PS2/XBOX/DVD-ROM/CAPCOM/MARVEL VS. CAPCOM 2 NEA AGE OF HEROES/FTG/2002-09-19/1～2人/58K

疯狂大撞车2

画面
音效
系统
撞车的疯狂度

GOUKI 8

你有没有想过会有一款比《疯狂出租车》更疯狂的游戏？当然，这里的“疯狂”绝对不是像《GTA Ⅲ》那样驾车在大街上肆意撞人，而是“有组织”、“有目的”的“表演”，看看你能够引发多严重的交通事故。（汗）当成功造成高速路上的车辆追尾的时候，使用慢动作来表现出的那种“破坏力的美学”的确非常有震撼力。除了这个CRASH模式之外，也有比较普通的竞速模式，不过，制作者也非常有新意地加入了能够瞬间增加汽车动力的新系统，乐趣也有别于一般的竞速游戏。

多边形 9

好久没有在PS2上玩到这样流畅的赛车游戏了，好久没有在PS2出现画面如此华丽的赛车游戏了，这一切都令我兴奋不已。别看这是款美版赛车游戏，游戏细腻的操作手感丝毫不比一流的日版赛车游戏来得逊色。本作对操作的要求异常简单，随便按一下刹车键就可以轻松实现甩尾效果，再加上游戏中的CRASH超速系统，说白了，这个游戏就是让玩家淋漓尽致得过一把速度瘾，所以说这是款个性十分鲜明的赛车游戏。对了，还有那令人瞠目结舌的撞车效果更是令游戏锦上添花。大力推荐本作。

紫枫 8

赛车游戏也能做成这样啊？这是我玩到这款游戏时的第一感觉。看得出游戏制作人员一定潜心研究过人们在驾驶中潜意识里最渴望出现的事情。赛车游戏目的就是争第一，如果路上被撞了或者甩尾失败了那是谁不愿意看到的事情。本作写实的游戏画面给人一种很逼真的感觉，当你看到游戏中撞车后时间开始拖慢，汽车的碎片缓缓地四射出去时，你一定会惊呼：“这就是我想要的！”能做到让玩家静静地“欣赏”自己驾驶上的失误，这也算是该游戏的一大特色了。各位一定要尝试一下啊！

热血推荐

PS2/DVD/ACCLAIM/BURNOUT 2：POINT OF IMPACT/RAC/2002-10-03/1～2人/美版游戏

沉默的狙击手3

画面
音效
系统
一发命中的重要性

GOUKI 8

终于能够一试街机版的《狙击》了！不过那个传说中的女测距员似乎对你没什么帮助，只是显得更加专业了而已。《狙击》比之前的版本更加强调一发命中的重要性，许多任务都只给你一次机会，失误了就前功尽弃，非常刺激。而在被敌人发现之后就立刻GAMEOVER的设定也让游戏的难度大大提升，总的来说挑战性比前两作要高得多。原创的《沉默的狙击手3》倒是没什么太多让人惊喜的地方，只是难度相应地增加了。总之喜欢前两作的玩家不要错过。

多边形 8

大家千万不要因为游戏的画面不够养眼而将这款韵味独特的射击游戏拒之门外，如果这样做的话你很可能错过一次难得的经历。系列来到第3作，虽然画面仍然没有太大进步，但游戏在系统方面有了很大的改进。本作大大强化了“One Shoot,One Kill”这一狙击理念，并与游戏的任务紧密结合，正因如此游戏在难度上又有了一个飞跃。虽然难度提升了，但丝毫没有给人生硬的感觉，反而大大提升了游戏的耐玩性。如果游戏的音乐能够达到1代的水准就好了，实在是非常遗憾。

紫枫 6

狙击的快感向来是许多射击游戏力求达到的卖点，在FPS游戏中拣不到狙击枪更是不行。那么……将FPS游戏中的“狙击戏”单独拿出来制作成一个游戏呢？答案有点模糊，不过至少本人认为：像《沉默的狙击手3》这样的游戏还是拿到街机厅里去适合一些。（至少街机的狙击镜里是有个小屏幕的）故事很简单，又是正义的杀手去解决邪恶的杀手。操作时靠L2键来切换狙击镜视点使用与否。由于游戏给人的感觉像是休闲类游戏而不是反映某某黑暗现象的游戏，所以背景音乐带给大家一种“轻松愉快”的节奏感也是情有可缘的。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/KONAMI/SILENT SCOPE3/STG/2002-10-17/1人/79KB/对应USB鼠标

时空分裂者2

画面
音效
系统
关卡设计

GOUKI 7

很显然游戏采用的是《镇鬼敢死队》的引擎，无论是画面质量还是操作都有一种似曾相识的感觉。游戏的画面非常流畅，不过不知为什么看久了会觉得头晕，也许是主角移动速度过快的缘故。游戏在“时间”上大作文章，因此游戏的舞台也非常“合理”地千变万化，完全没有其他FPS游戏那种始终如一的感觉，倒也不错。并且，配合不同的时间段，玩家所能获得的武器也有所不同，这个设计也非常有新意。另外，游戏支持最大4人分屏游戏，也算是一个亮点。

多边形 6

当初看到游戏平庸的画面，实在令我无法提起兴趣来玩这款游戏。没想到这是一款融入了搞笑成分的FPS游戏，这倒是显示出了游戏独特之处。游戏操作方式比较古怪，居然还没有跳键，换武器的时间好像总是慢了半拍，所以面对这些变化玩家需要一段时间适应。游戏推出之后，获得欧美玩家的一致好评，原来游戏取胜的关键在于游戏的进行方式。做一位时空游侠，穿梭于各个不同的时代，进行丰富的冒险体验可能是游戏最吸引人的地方，但我始终接受不了这款游戏。

紫枫 8

第一关在1990年西伯利亚，第二关在1932年芝加哥，第三关呢？呵呵……也许在东京，也许在X行星，（很遗憾就是没有在旧上海滩什么的年代）主角们要穿梭于地球上的各个年代去把异形们杀死。剧情的奇幻感是其一大卖点，在玩游戏的时候玩家们会有强烈的“下一关会在哪？”的感觉。画面表现力则属于中上水平。作为标准的FPS游戏，相信打分再高非FPS迷也懒得去玩。所以仍只向FPS迷推荐。（喜欢《荣誉勋章》、《恐龙猎人》的玩友应该不会对本作失望的）

不过不失

PS2/DVD-ROM/EIDOS/TIME SPLITTERS2/FPS/2002-10-07/1～4人/美版游戏

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

游戏时间 40个小时以上

真·三国无双2 猛将传

PS2	KOEI	ACT	1～2人
	2002年8月29日发售		35KB
DVD-ROM	与《真·三国无双2》连动		3980日元

一部FC上的《水浒传 天命之誓》使我记住了光荣这个名字，十多年来玩过的光荣游戏不下五十个，好歹也算是一位光荣迷了。由于没认真玩过《真·三国无双》，因此酣战《真·三国无双2》之余，不免就想看看前作到底是什么样子。钱钟书老先生教导我们说："吃了鸡蛋就行了，何必知道下蛋的鸡。"我虽然不想去看看那只下蛋的母鸡，却想看看这只鸡所下的蛋是否一直品质优良。在这种动力的驱使下，我终于还是"复习"了《真·三国无双》。

没有想到的是，《真·三国无双》竟然已经颇具百万大作的雏形了。很多人在称赞二代的成功时，总是要提到突发事件、士气设定、育成要素等等，其实在一代中就已经出现了。由此看来，只能说这些设定是"《真·三国无双》系列"获得成功的基础，而不是《真·三国无双2》能够卖过百万的原因。那么为什么《真·三国无双2》能够取得远胜前作数倍的好成绩呢？难道是画面、音乐？这显然不是正确答案，任何人都可以看出来，画面的提升是极其有限的，而一二代有不少音乐还是通用的。这样比较下来，武器、道具、护卫兵系统才是百万销量的关键所在。《猛将传》现在的销量已经突破了60万大关，对于这个成绩我一点也不感到惊讶。因为在游戏发售前光荣就已经很清楚地告诉玩家，在《猛将传》里武器、道具、护卫兵系统将得到大幅度强化。把二代大获成功的因素再加以强化，这样的游戏能够卖砸那才真是奇怪。

游戏发售前很多人都在猜测究竟《猛将传》和《真·三国无双2》是怎么个联动法。有人猜是通过记忆卡，有人猜是通过硬盘，最后游戏拿到手后才发现原来是检测游戏碟。其实《猛将传》里已经包含了《真·三国无双2》的所有内容，只是光荣不想便宜以前没买《真·三国无双2》的玩家，所以想出一条检测游戏碟的计谋。正因为《猛将传》是包含而不是继承了《真·三国无双2》的内容，所以还是有所区别的，几个著名的BUG（如石亭谋略战）都得到了修正，真是遗憾。

《猛将传》的官方口号之一就是加入了吕布、貂蝉等7名他武将的无双模式，但实际上真正对此抱以极大期待的玩家并不多，大家的注意力全部都被吸引到强化后的武器、道具、护卫兵系统上了。实际玩过后确实也没有什么太大的感触，所有武将的无双模式都是原创的，本来很期待的吕布濮阳战曹操也没有出现。新增的23个关卡虽然只是在老关卡的基础上进行了修改，不过毕竟还是能够给人带来些许的新鲜感，聊胜于无吧。

从玩家们的反应来看，有很多人都对《猛将传》里第5件武器的设定颇有微词，原因很简单：真正胜过第4件武器的没几把。在《真·三国无双2》里有一些比较"废"的武将如祝融、马超等，大家都迫切希望他们的第5件武器是一件神兵利器，使他们脱胎换骨，结果……倒是孙权、董卓、夏侯渊这3位人气低迷的角色都有了斩属性的武器。由于有玩家抱怨在《真·三国无双2》里有些角色过于强劲，因此光荣在《猛将传》中做出了一定的调整，而第5件武器就首当其冲，成为了平衡角色强度的牺牲品。从某种意义上来说，如果把第5件武器叫做第2把第4件武器要更为合适一些。有很多玩家一拿到《猛将传》后就开始拼命收集第5件武器，由于第5件武器只能在最强模式中拿，于是很多玩家都选择了2P大法。个人感觉第5件武器的价值体现在取得的过程，而不是武器本身。因为最强模式的难度非常大，对角色的能力要求很高，而要想拿到第5件武器往往又要满足非常严苛的条件，因此很有挑战性。正因为收集齐所有的武器难度很高，使得游戏乐趣又开始向收集方向发展，这恐怕是所有人在玩到《猛将传》之前所没有想到的。

《猛将传》最成功的地方应该是护卫兵系统。在《真·三国无双2》里，每名武将都有自己的护卫兵，练起来非常麻烦，而在《猛将传》里就变成了4组共通的护卫兵，为护卫兵取名更是大快人心的设定。而护卫兵的作用也有极大的提高，绝非以往的鸡肋。过去的护卫兵即使练到全满，在HARD难度下不出5分钟必"挂"，现在练满的铁壁护卫队在最强难度下也能存活很长时间，如果有优良的道具效果更佳。护卫兵由废到强，除了可以自由决定护卫兵的成长方向外，还要归功于光荣改了一个小小的设定：在《真·三国无双2》里玩家在体力全满的状态下吃到回复体力的道具，护卫兵的体力才能得到回复；而在《猛将传》里只要吃到回复体力的道具，护卫兵的体力就能得到相应的回复。不过本来很期待的无双护卫兵就比较令人失望，在最强模式下很容易被人秒杀。电脑控制的无双护卫兵智商之低，实在令人吐血。而本来非常期待的全屏激·无双乱舞，由于条件非常苛刻，使得其观赏性依旧，但实用性大大降低，实在是可惜。

《猛将传》的推出把《真·三国无双》的热潮推到了最高点，由于《猛将传》的出色表现，使得大家对未来的《真·三国无双3》充满了期待，其中最为集中的一点意见就是希望画面拖慢和人物消失的毛病得到改善。这两个毛病在《真·三国无双2》里就已经比较突出了，特别是双打的时候。本来大家对这两个毛病在《猛将传》里得到改善已不抱多大的指望，但没想到的是在《猛将传》里反而变本加厉，这就有些说不过去了。在定军山一役中我曾经遇到过曹军大营空无一人的灵异事件，然后又突然一下子冒出一堆人，险些把人吓死。当初《猛将传》还未推出时，有FANS在网上展开大讨论，得出的结论有二：一是归咎于PS2机能不足，二是因为光荣技术不够。当时赞同前者的玩家占有绝对优势。但最近XBOX版《真·三国无双2》推出，经测试后发现，不但画面拖慢和人物消失的毛病没有丝毫改善，反而变本加厉，拖慢现象尤其严重。在机能公认最强的XBOX上还能出现这样的毛病，不能不说是光荣的技术还有待提高了。

看到《猛将传》在中日游戏销量榜上齐头并进，不少读者都来信询问《猛将传》是否值得一玩。在此纱迦可以很负责任地告诉大家：《猛将传》其实就是《真·三国无双2》的一个加强版。如果你很喜欢《真·三国无双2》，那么你就千万不要错过《猛将传》；如果你对《真·三国无双2》兴致缺缺，那么你也不要指望《猛将传》能够使你爱上它。

本栏目感谢深圳"华城新机地"游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）82286364 25156912

www.plumbook.cn

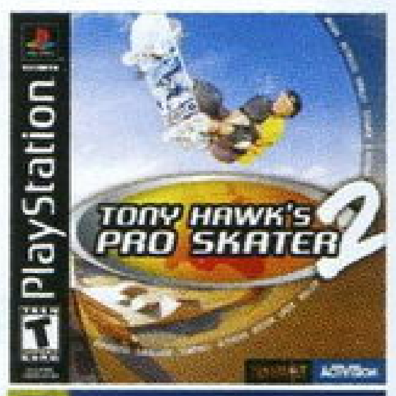
1995～2002美国游戏市场TOP 15

文：GOUKI

近年来，北美游戏市场的兴盛与日本游戏市场的衰退形成了鲜明的对比。在日本本土，除了几个十年如一日保持着强大号召力的怪物级游戏系列之外，在九十年代中后期涌现出的大量新锐作品都面临着相当严峻的考验。反观北美市场，越来越多的游戏能够轻松跨过50万大关这道坎而被游戏媒体加上“A级”的标签。由于地域与文化的关系，我们对美式游戏的认识程度一般只停留在部分在全世界范围内都大受欢迎的游戏，那么，真正让老美们疯狂的游戏都有哪些呢？在这里，我们将列出1995～2002年美国游戏软件销售情况表，让我们来看看过去的8年里那些曾在美国市场叱咤风云的作品，并且趁这个机会让大家对美国游戏市场有更多的了解。

动作运动类游戏销售 TOP 15（1995～2002.4）

名次	游戏名称		主机	发行公司	发售日	销售成绩（单位：套）
1	托尼·霍克职业滑板选手2	TONY HAWKS PRO SKATER 2	PS	ACTIVISION	2000-09-19	2 541 745
2	托尼·霍克职业滑板选手	TONY HAWKS PRO SKATER	PS	ACTIVISION	1999-08-31	2 457 161
3	托尼·霍克职业滑板选手	TONY HAWKS PRO SKATER	N64	ACTIVISION	2000-02-29	1 396 730
4	酷滑板3	COOL BOARDERS 3	PS	SCEA	1998-09-30	1 245 887
5	酷滑板2	COOL BOARDERS 2	PS	SCEA	1997-10-31	1 218 662
6	托尼·霍克职业滑板选手3	TONY HAWKS PRO SKATER 3	PS2	ACTIVISION	2001-10-31	1 207 743
7	1080滑雪	1080 SNOWBOARDING	N64	NOA	1998-03-31	1 077 738
8	极限运动	2XTREME	PS	SCEA	1996-11-06	944 230
9	托尼·霍克职业滑板选手	TONY HAWKS PRO SKATER	GBC	ACTIVISION	2000-03-23	788 325
10	托尼·霍克职业滑板选手3	TONY HAWKS PRO SKATR 3	PS	ACTIVISION	2001-10-31	767 017
11	大卫·米拉的自由式自行车越野赛	DAVE MIRRA FREETYLE BMX	PS	ACCLAIM	2000-09-27	749 842
12	托尼·霍克职业滑板选手2	TONY HAWKS PRO SKATER 2	GBC	ACTIVISION	2000-11-08	679 181
13	托尼·霍克职业滑板选手2	TONY HAWKS PRO SKATER 2	GBA	ACTIVISION	2001-06-12	564 812
14	SSX		PS2	ELECTRONIC ARTS	2000-10-18	516 692
15	酷滑板4	COOL BOARDERS 4	PS	SCEA	1999-10-27	505 821



10402714

壹仟零肆拾万贰仟柒佰壹拾肆！

这个数字就是被列入TOP15的8款《托尼·霍克职业滑板选手》系列作品在北美地区的总销量！其实论单款作品的销量，能够超过两百万的作品在这个世界上倒也有那么几款，但是，能够让玩家不管是什么版本都照单全收的游戏却实在是屈指可数！请特别注意，《托尼·霍克职业滑板选手3》在2001年10月31日同时发售了PS与PS2两个版本，而这两个版本分别取得了超过70万、超过120万的惊人成绩！托尼·霍克作为世界上第一个完成空中翻腾两周半的滑板选手，他已经成为了全世界所有极限运动选手、爱好者们的偶像。现在他又被数以百万的玩家所接受，我们的确很难定义到底是游戏推动了极限运动还是极限运动成就了这款游戏。《托尼·霍克职业滑板选手4》将会于10月23日推出PS2、XBOX、NGC甚至GBA版，人人有份，不伤和气。看来游戏的发行商ACTIVISION的确是找到了棵摇钱树！不仅如此，ACTIVISION及其他游戏厂商近年来也一直致力于其他极限运动游戏的开发，比如以BMX（自行车越野赛）、MOTOCROSS（摩托车越野赛）、SURFING（冲浪）为题材的游戏几乎已经达到了泛滥的地步。从2002年第三季度到2003年第一季度将会有超过20款由一流大厂发行的与极限运动相关的游戏面市，这样鼎盛的阵容，在两三年前是无法想象的。也许日后的极限运动会将会为极限运动游戏开设一个特别项目也说不定呢！

值得注目的黑马

《进化滑板》（《EVOLUTION SKATEBOARDING》）

由KONAMI大阪开发的滑板游戏，已于10月10日推出PS2美版。事实上KONAMI通过与著名体育媒体ESPN的合作，已于去年推出了多款带有“ESPN”字样的极限体育游戏。这一次KONAMI自己决定单枪匹马，抢在同类游戏大鳄《托尼·霍克滑板职业滑板选手4》之前推出《进化滑板》，分蛋糕的意图很明显。当然，论资历论名气，《进化滑板》是绝对无法与《托尼·霍克职业滑板选手4》相抗衡的，不过KONAMI还是有绝招：在游戏中将会出现美国玩家最为熟悉的英雄人物Solid Snake！除此之外，游戏中还将收录《MGS2》、《恶魔城》等KONAMI著名游戏的场景，而且在年底推出的《MGS2 实体》也将收录一个滑板的迷你游戏。以其他大牌游戏的知名度为这款游戏造势，其决心可见一斑！并且，就目前所公布的游戏影像来看，游戏的整体素质也算上乘，对滑板游戏有兴趣的玩家一定不要错过。

小知识■美版游戏的分类

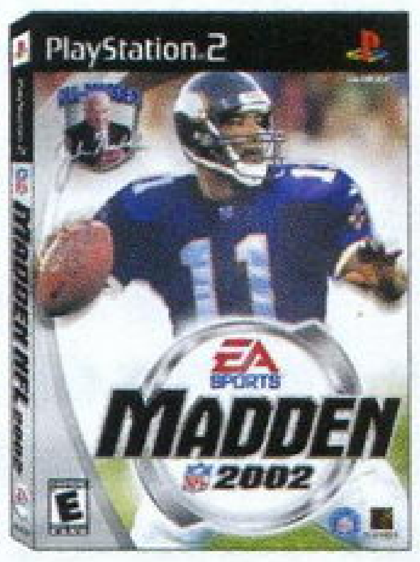
在美国，不光在游戏的分级制度上与日本有着不小的差异，在游戏类型的划分上也显得与众不同。众所周知，美国是一个热爱运动的国家，并且其汽车文化也闻名世界，因此，运动类与赛车类的游戏就几乎占据了整个游戏市场的半壁江山。单就SPG类游戏来说，由于数量和种类众多，SPG也被分为了“动作运动类”（Action Sports）以及“传统运动类”（Traditional Sports）两大项。所谓“动作运动类”一般都是如《托尼·霍克职业滑板选手》、《酷滑板》这样的近年来兴起的以极限运动为题材的作品，而“传统动作类”就是美式橄榄球、篮球、棒球之类的游戏。除了运动类与赛车类之外，另一大支柱类型是“射击类”（Shooter Genre），这个类型在亚洲地区是绝对的弱项，但在美国情况则完全不同，特别是在主机进入了新世代之后，大量的FPS（主观视点射击游戏）以及TPS（第三人称视点射击游戏）占据了相当的份额。不可否认，在这方面，PC上的大量同类游戏为TV游戏在美国开了好头，立下了汗马功劳。

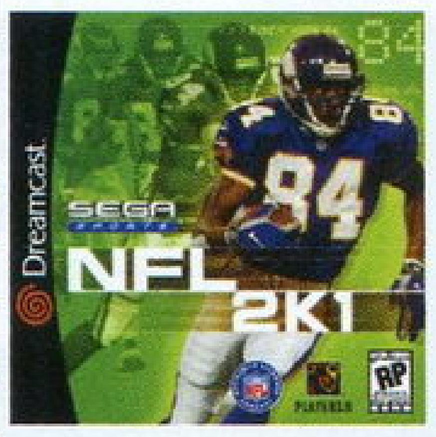
在其他一些游戏的类型划分上，美国与日本也存在着差异。比如NAMCO的“《皇牌空战》系列”，在日本被定义为STG类（再分细一点就是“飞行射击类”），而在美国则被定义为“模拟类”（Simulation，SLG）——模拟飞行？倒也说得过去。并且，由于RTS（即时战略）游戏的盛行，策略类（Strategy）也成为美版游戏的一个主要组成部分，例如《盟军敢死队》、《决战》、《主题公园》等等。

诸梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

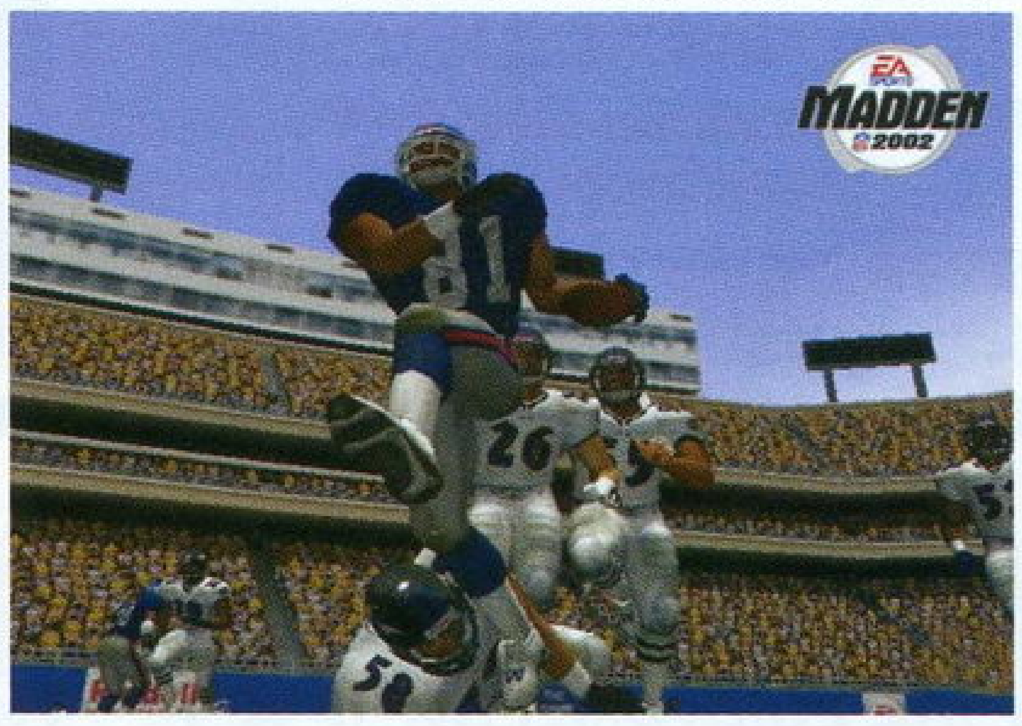
传统运动类游戏销售 TOP 15（1995～2002.4）

名次	游戏名称		主机	发行公司	发售日	销售成绩（单位：套）
1	疯狂美式橄榄球 2002	MADDEN NFL 2002	PS2	ELECTRONIC ARTS	2001－08－20	1 920 873
2	美式橄榄球：比赛日 98	NFL GAMEDAY 98	PS	SCEA	1997－08－26	1 311 926
3	疯狂美式橄榄球 99	MADDEN NFL 99	PS	ELECTRONIC ARTS	1998－08－01	1 298 674
4	疯狂美式橄榄球 2000	MADDEN NFL 2000	PS	ELECTRONIC ARTS	1999－08－01	1 279 078
5	疯狂美式橄榄球 2001	MADDEN NFL 2001	PS	ELECTRONIC ARTS	2000－08－15	1 208 532
6	NBA LIVE 98		PS	ELECTRONIC ARTS	1997－11－15	1 157 935
7	美式橄榄球：比赛日 99	NFL GAMEDAY 99	PS	SCEA	1998－08－26	1 127 238
8	美式橄榄球：闪电战	NFL BLITZ	PS	MIDWAY	1998－09－30	1 098 778
9	疯狂美式橄榄球 98	MADDEN NFL 98	PS	ELECTRONIC ARTS	1997－08－26	1 080 840
10	NBA 对抗赛修改版	NBA JAM TOURNAMEN EDITION	MD	ACCLAIM	1995－02－24	1 006 511
11	NBA LIVE 2000		PS	ELECTRONIC ARTS	1999－11－17	1 002 203
12	美式橄榄球 2K	NFL 2K	DC	SOA	1999－09－09	971 135
13	疯狂美式橄榄球 2001	MADDEN NFL 2001	PS2	ELECTRONIC ARTS	2000－10－18	931 236
14	NBA LIVE 99		PS	ELECTRONIC ARTS	1998－10－28	892 049
15	美式橄榄球 2K1	NFL 2K1	DC	SOA	2000－09－07	885 576



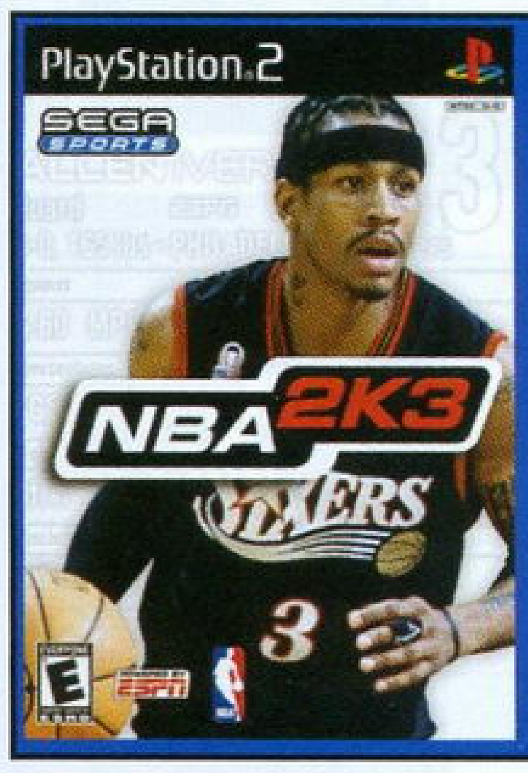


传统运动类游戏的销售榜让我们充分领教到了EA在这方面不可动摇的影响力。被列入TOP15的9款EA的作品总销量达到了10 771 420套！看来美国不愧有体育大国之称，玩家们对于运动游戏的喜爱绝对是世界之最——KONAMI的招牌运动游戏“《WE》系列”也只有《WE6》借着世界杯的影响力才在日本本土突破了百万大关，而PS2版的《疯狂美式橄榄球2002》的销量已经接近200万套了……可以想象美式橄榄球在美国的受欢迎程度有多高。说到这里，不得不谈一下在美国大受欢迎的各类体育项目的“局限性”：尽管美国人自豪地认为自己国家的“国家橄榄球联盟”（National Football League）、“国家篮球协会”（National Basketball Association）以及“国家冰球联盟”（National Hockey League）是世界上最高水平的赛事，但似乎除了篮球之外，其他的两个项目也只有美国人才为之疯狂，换句话说，以美式橄榄球、冰球为题材的游戏也只有美国玩家才会有兴趣。SEGA曾在日本地区发售过《美式橄榄球2K》，其惨淡销量可想而知。



MD游戏《NBA对抗赛修改版》位列第十，这样的成绩相信许多人都想不到吧？

被列入TOP 15的除了NFL就是NBA，在美国同样也大受欢迎的棒球却不见踪影，这也许是与棒球游戏不够有“魄力”有关。对于其他运动类型的游戏而言，足球方面是EA的“《FIFA》系列”独霸武林，这也与KONAMI的《WE》在日本以及欧洲获得的巨大成功形成了有趣的对比。顺带一提，现在《WE》每作在日本与欧洲地区的销量基本上能够达到200万套，与“《疯狂美式橄榄球》系列”基本持平。看来200万这个数字也算是体育游戏的一个上限了。

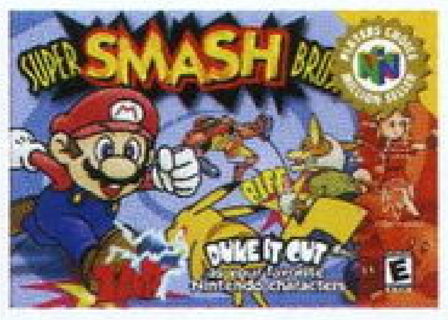


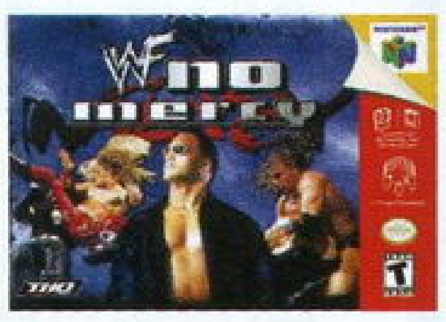
王牌对王牌：SEGA与EA之争

SEGA自从全力转型为软件商之后，旗下的“SEGA SPORTS”品牌也一直在寻求着北美市场的切入点。北美玩家被EA SPORTS系列运动游戏“控制”多年，无论是在认知度上还是“惯性购买”方面都更倾向于EA SPORTS系列的产品。在亚洲地区口碑极佳的“《NBA 2K》系列”虽然在北美地区也大获好评，但成绩总也无法与EA SPORTS的“《NBA LIVE》系列”看齐，而最近推出的《美式橄榄球2K3》更是闹了个大笑话：首批出货量达到了100万套，但实际却只售出了15万套……看来美国玩家对自己喜欢的游戏系列是非常“忠心”的。SEGA SPORTS想在北美市场站稳脚根，还得费一番工夫。

对战类游戏销售 TOP 15（1995～2002.4）

名次	游戏名称		主机	发行公司	发售日	销售成绩（单位：套）
1	任天堂全明星大乱斗	SUPER SMASH BROTHERS	N64	NOA	1999－01－21	2 512 838
2	铁拳 3	TEKKEN 3	PS	NAMCO	1998－04－29	2 484 893
3	世界摔角联盟：战场	WWF WARZONE	PS	ACCLAIM	1998－07－01	2 155 962
4	铁拳 2	TEKKEN 2	PS	NAMCO	1996－08－28	1 749 147
5	世界冠军摔角／国家摔角联盟：复仇	WCW/NWO REVENGE	N64	THQ	1998－10－20	1 628 344
6	世界摔角联盟：SAMCKDOWN 节目 2	WWF SMACKDOWN 2	PS	THQ	2000－11－21	1 447 340
7	世界摔角联盟：SAMCKDOWN 节目	WWF SMACKDOWN!	PS	THQ	2000－03－02	1 336 972
8	杀手学堂	KILLER INSTINCT	SFC	NOA	1995－08－13	1 175 885
9	世界冠军摔角 VS.国家摔角联盟	WCW VS. NWO:WRLD TOUR	N64	THQ	1997－11－23	1 138 738
10	致命格斗三部曲	MORTAL KOMBAT TRILOGY	PS	MIDWAY	1996－10－10	1 132 100
11	世界冠军摔角：一触及发	WCW NITRO	PS	THQ	1998－01－16	1 129 881
12	致命格斗 III	MORTAL KOMBAT III	SFC	MIDWAY	1995－10－23	1 118 671
13	世界摔角联盟：狂热摔角 2000	WWF WRESTLEMANIA 2000	N64	THQ	1999－11－19	997 290
14	世界摔角联盟：全力以赴	WWF NO MERCY	N64	THQ	2000－11－15	989 998
15	世界摔角联盟：壮志	WWF ATTITUDE	PS	ACCLAIM	1999－08－06	986 239





对战类游戏销售排行榜依然与竞技类体育沾边——大量的以WWF（World Wrestling Federation，世界摔角联盟）为题材的游戏密密麻麻地塞在榜中，难道老美们对暴力就这么情有独钟吗？这种90%的预先设计+10%的临场发挥的“表演对抗赛”在美国有着不可思议的人气，每当看到摔角手们做出各种各样疯狂举动的时候，台上的以及电视机前的观众也会为之疯狂……这一情景也随着大量的WWF游戏的推出而在玩家当中重现。而作为不了解这一运动的我们来说，玩这样的游戏多半也是出于凑热闹的心理吧……

www.plumbook.cn

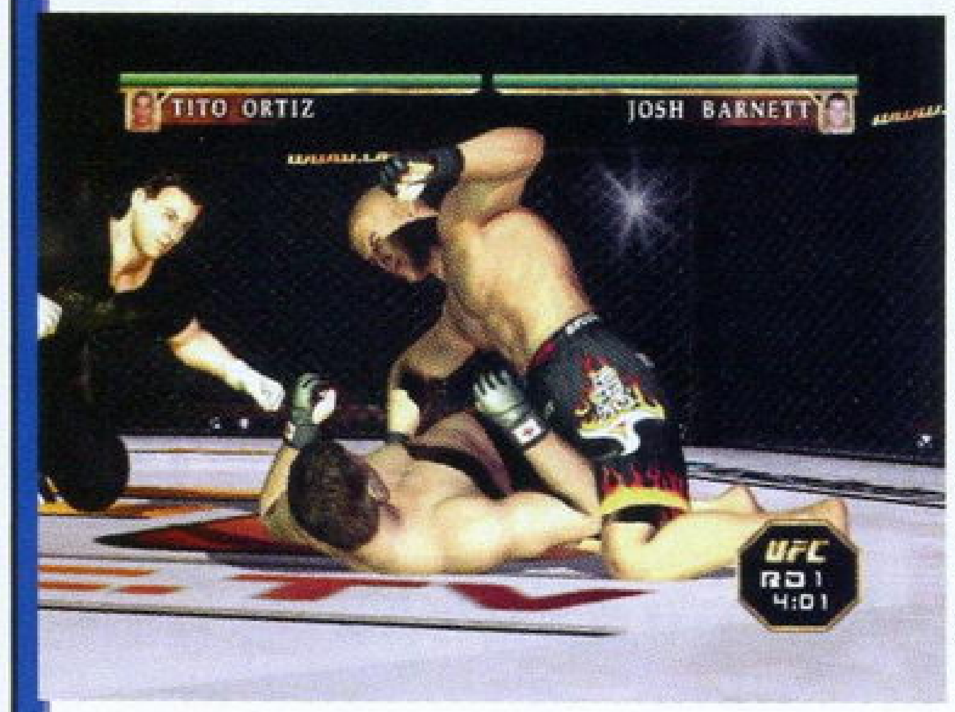
尽管这个TOP 15中充满了暴力血腥，不过位列第一的《任天堂全明星大乱斗》还是让我们感受到了一股清风。这款风格清新的对战游戏凭借着任天堂旗下角色强大的号召力使销量超过了250万套！并且几年之后在NGC上推出的《任天堂全明星大乱斗DX》照样能够狂卖，足以证明这个现象绝不是偶然。

《铁拳2》与《铁拳3》连创佳绩的那几年正是NAMCO最风光得意的时候，《铁拳2》也是PS的首个在日本突破100万套销量的游戏。这两款游戏在美国市场的表现功不可没。《铁拳4》在日本本土的销量勉强越过40万，其美版也没有再续辉煌。除了有游戏本身的因素之外，也许现在的美国玩家已经被WWF、UFC等等游戏弄得欲罢不能了吧。

对战类游戏亚洲玩家还是非常有发言权的，每年也有各项世界性的大赛让日美玩家相互交流。但从这个TOP15中我们可以看到，亚洲玩家与美国玩家的喜好真的是存在着巨大的差异……除了排行第一的《任天堂全明星大乱斗》以及第二、第四的《铁拳3》、《铁拳2》之外，其他的作品在亚洲地区可以说根本就没有市场。《致命格斗》（前译《真人快打》）被许多日本玩家诟病“全无操作性”、“极度僵硬”、“让人无所适从”，而在北美大获好评的SFC游戏《杀手学堂》在日本就根本没有它的容身之地，你能说是这款游戏不好吗？

新生力量：终极格斗冠军赛（Ultimate Fighting Championship）

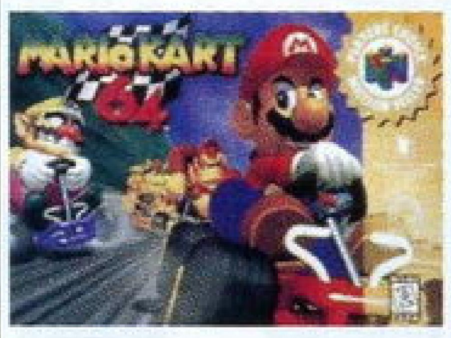
WWF在美国是一项相当成功的商业体育活动，为举办商以及相关产业带来了巨大的利益。而没能参入其中的其他公司也不示弱，于近年推出了UFC——终极格斗冠军赛。与表演成分占绝大比例的WWF不同，UFC是100%的遭遇战，双方没有任何默契，上来就开打，直至其中的一方倒下比赛才算完结。之所以将这个赛事称之为“终极格斗”，原因就在于这项赛事向所有的武术流派开放，不管你是用的中国功夫还是日本柔道或者是蒙古摔跤，只要你的武术能够遵循一些必要的规定（如不许挖眼、挖鼻、不许咬、不许击打对手要害等等），就能够报名参赛！正因为如此，其精彩程度也就不亚于WWF，甚至血腥程度更甚！对此，敏感的游戏厂商当然也不会放过这个赚钱的好机会，近来也开始大量开发UFC的游戏，相信只要是玩过了以UFC为题材的游戏的玩家一定会对比赛开始前裁判那句“ARE YOU READY？——ARE YOU READY？”印象深刻吧？

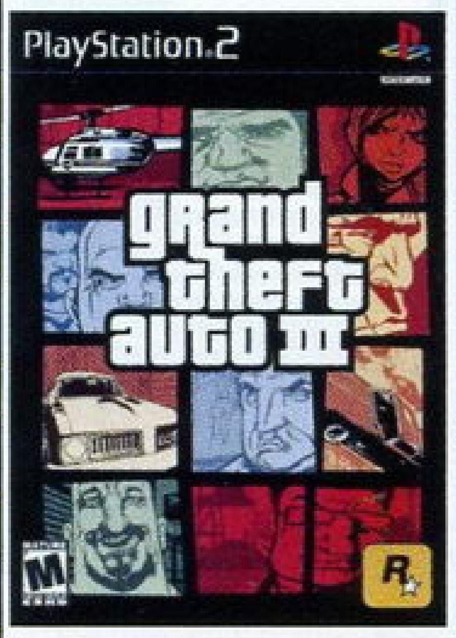


在日本，与UFC遥相呼应的是K-1无差别格斗大赛。K-1中的“K”代表着“KARATE”（空手道）、“KONGFU”（功夫）、“KICKBOXING”（踢拳道），这也代表了这项目前在日本最受欢迎的格斗赛事的性质。不过与UFC不同的是，K-1有少许的表演成分在内，包括比赛进程、结果在内的赛事的重要组成部分都或多或少地受到组织者的干涉，其目的就是为了最大限度地调动观众们的激情，取得最大的商业价值。目前KONAMI已经获得了K-1这项赛事的游戏改编权，在PS2以及GBA上推出了几款相关游戏，有兴趣的玩家不妨找来玩玩。

赛车类游戏销售 TOP 15（1995～2002.4）

名次	游戏名称		主机	发行公司	发售日	销售成绩（单位：套）
1	马里奥赛车64	MARIO KART 64	N64	NOA	1996-12-31	4 773 922
2	横行霸道Ⅲ	GRAND THEFT AUTO Ⅲ	PS2	TAKE 2 INTERACTIVE	2001-10-30	3 330 228
3	GT赛车	GRAN TURISMO	PS	SCEA	1998-05-13	3 227 344
4	GT赛车2	GRAN TURISMO 2	PS	SCEA	1997-12-17	2 726 275
5	迪迪金刚大赛车	DIDDY KONG RACING	N64	NOA	1997-11-21	2 500 442
6	疯狂车手	DRIVER	PS	GT INTERACTIVE	1999-06-30	2 435 258
7	疯狂车手2	DRIVER 2	PS	INFOGRAMES	2000-11-15	1 812 258
8	合金战车2	TWISTED METAL 2	PS	SCEA	1996-10-30	1 743 727
9	水上赛艇64	WAVE RACE 64	N64	NOA	1996-11-21	1 705 992
10	古惑狼赛车	CRASH TEAM RACING	PS	SCEA	1999-10-20	1 652 136
11	极品飞车Ⅲ	NEED FOR SPEED Ⅲ	PS	ELECTRONIC ARTS	1998-03-25	1 608 727
12	GT赛车3 A规格	GRAN TURISMO 3:A-SPEC	PS2	SCEA	2001-07-11	1 536 573
13	星球大战 首部曲：极速飞梭	STAR WARS EPISODE 1：RACER	N64	LUCASARTS	1999-04-30	1 498 235
14	美国赛车	CRUIS'N USA	N64	NOA	1996-10-30	1 486 589
15	纳斯卡98	NASCAR 98	PS	ELECTRONIC ARTS	1997-09-23	1 162 665





美国的汽车文化对游戏业的影响力在这个排行榜中显现无余！第十五位的《纳斯卡98》的销量也达到了1 162 665套！但具讽刺意味的是，排名第一的《马里奥赛车64》以及第二的《横行霸道Ⅲ》并不是正统的驾驶游戏，而且这个TOP15中正统的驾驶类游戏的作品并不是很多。当然，正统驾驶类游戏的代表，“《GT赛车》系列”的成就是有目共睹的，3作齐齐上榜，合计销量接近700万套。除了赛车之外，例如《合金战车2》这样的异类驾驶游戏以及《水上赛艇64》、《星球大战 首部曲：极速飞梭》这样的非车类游戏同样能够取得巨大的成功，这也表明美国玩家对于竞速类游戏的偏好。另一个值得注意地方是，在上榜的15款游戏中，有5款游戏是有完整剧情设定的，而且这5款游戏全部都是来自老美们的原创，在这里不得不向这些将剧情元素引入赛车游戏，使游戏的投入感大增的制作者们致敬！

《马里奥赛车64》、《迪迪金刚大赛车》以及《古惑狼赛车》都是以“陷害对手”、“使用道具”等特色著称，这样的作品相对于低年龄玩家来说吸引力是绝对要比正正规规的驾驶游戏大得多的，这也从一个方面表明了角色驾驶类游戏在低年龄玩家中的高人气。

特别关注：《横行霸道Ⅲ》现象

首先对于美国人将《横行霸道Ⅲ》（以下简称《GTA3》）划分为RAC游戏表示不理解……尽管《GTA3》的确是一款驾驶成分占90%的游戏，但《GTA3》太多的其他要素使它更像是一款动作游戏，就好像《猎头者》中的摩托车驾驶只不过是AVG游戏中的一个环节而已。

自从去年10月底《GTA3》发售以来，游戏就获得了市场空前热烈的响应，至今销量已经超过400万套，成为PS2上最为成功的游戏之一。然而细细分析这款游戏受欢迎的原因，我却无法得出令自己信服的答案：是因为可以驾驶各种型号的车在大街上任意飞驰？是因为主角那完全无法无天的所作所为？还是因为游戏的剧情深入人心？当主角接受委托在大街上大开杀戒的时候，当玩家看谁谁谁不顺眼就冲过去将其海扁一顿的时候，我禁不住在想：像这样超出人们道德规范约束的游戏为什么会堂而皇之地登上现今最流行的主机大卖特卖呢？是哪里出了问题？游戏虽然只是游戏，但如果完全是作为一个让玩家尽情发泄的载体，而无视其对玩家产生的危害，这是不是一种对玩家不负责任的表现？

《GTA3》的大卖使得TAKE 2 INTERACTIVE加快了续作的开发步伐，10月23日《横行霸道Ⅲ 罪恶都市》即将面市。据悉游戏的预订量已达到了450万套！看样子《GTA3》的销售奇迹还将继续下去，也许只有比它更恶劣的游戏推出才会打破这个奇迹。

最后要说的是，十分擅长学习以及引进外来文化的日本游戏业暂时也没有引进《GTA3》的意向，看样子日本玩家也无法接受这样的游戏。

www.plumbook.cn

射击类游戏销售 TOP 15（1995～2002.4）

名次	游戏名称		主机	发行公司	发售日	销售成绩（单位：套）
1	007 黄金眼	GOLDEN EYE 007	N64	NOA	1997-07-31	5 018 518
2	星际火狐 64	STAR FOX 64	N64	NOA	1997-05-31	1 903 618
3	星球大战 帝国的阴影	STAR WARS SHDW OF EMPIRE	N64	NOA	1996-12-21	1 731 646
4	完美黑暗	PERFECT DARK	N64	NOA	2000-05-21	1 205 250
5	恐龙猎人 2：邪种	TUROK 2:SEEDS OF EVIL	N64	ACCLAIM	1998-11-30	1 146 527
6	荣誉勋章	MEDAL OF HONOR	PS	ELECTRONIC ARTS	1999-10-31	1 134 733
7	光环	HALO	XBOX	MICROSOFT	2001-11-06	1 077 266
8	恐龙猎人	TUROK：DINOSAUR HUNTR	N64	ACCLAIM	1997-01-31	973 068
9	007：明日帝国	007:THE WORLD NOT ENOUGH	N64	ELECTRONIC ARTS	2000-11-08	937 464
10	007：谍对谍	007:AGENT UNDER FIRE	PS2	ELECTRONIC ARTS	2001-11-15	779 161
11	南方公园	SOUTH PARK	N64	ACCLAIM	1998-11-30	745 034
12	皇牌空战	AIR COMBAT	PS	NAMCO	1995-09-13	744 974
13	毁灭公爵：杀戮时刻	DUKE NUKEM:TIME KILL	PS	TAKE 2 INTERACTIVE	1998-10-01	634 771
14	SOVIET STRIKE		PS	ELECTRONIC ARTS	1996-10-31	551 497
15	核打击	NUCLEAR STRIKE	PS	ELECTRONIC ARTS	1997-09-19	539 393

从《德军总部》开始，FPS 游戏就在美国风行起来。当家用主机也具备了制作 3D 画面的实力时，大量的 FPS 游戏就在家用主机上出现了。虽然家用主机控制方式对于FPS游戏来说有着先天的缺陷，但TV游戏玩家对FPS的热情却一点也不比PC游戏玩家差！任天堂N64的手柄被认为是最适合玩FPS游戏的控制器（当然，仅针对 TV 游戏主机而言），面对这种情况，SCE 奋起直追，于 1998 年年中推出带有类比摇杆的振动手柄，终于让 PS 的玩家也能够（相对以前而言）方便地在家中的电视上享受 FPS 游戏带来的乐趣了。不过，N64 的射击游戏霸业却已经在 PS 的振动手柄推出之前就完成了：在这个 TOP15 中，不光前五位全是 N64 游戏，最有趣的一点就是位居前四名的游戏都是在振动手柄推出之前发售的。任天堂在这方面占尽了先机，成功几乎是唾手可得——《007 黄金眼》创下了 500 万套的销量以及 2.506 亿美元的销售额，超出第二名《星际火狐 64》两倍还要多！（有关这款游戏的介绍请参看本刊总第 60 期“自由谈”中《任天堂，RARE 和第三方》一文）

在 TOP15 中，最近的一款游戏是 XBOX 的首发游戏《光环》，这款游戏也代表了目前家用机上 FPS 游戏的最高水平——无论是画面、音乐、操作还是关卡设计都非常令人满意；最早的一款游戏是NAMCO 的模拟飞行名作《皇牌空战》初代，这款游戏将以往模拟飞行游戏那特有的繁琐操作加以简化，并且强化了视觉效果的冲击力，从此跨入模拟飞行射击名作的殿堂；最古怪的一款游戏是《南方公园》，因为这款动画改编的游戏在国内可能找不到一个支持者……是完完全全的“老美的游戏”。

无责任预测：最有潜力的作品

《荣誉勋章》、《银河战士PRIME》、《光环 2》、《DOOM III》、

未来的几年内最有潜力的 FPS 游戏有哪些？对这个问题进行预测似乎不是一件难事。

《荣誉勋章》自从初代推出以来广受好评，原因有二：一是游戏本身制作精良，二是以二战为题材的游戏捧场的成年玩家总是很多。尽管在游戏中出现的武器与其他“近未来世界观”的 FPS 相比的确是很土，但忠实于那个年代的种种设定也使游戏给人一种超凡脱俗的感觉。游戏继续往下出，这一作以抢滩登陆的步兵为题材，下一作就以勇猛无畏的 101 空降师为榜样——关于二战的题材真是数也数不完，《荣誉勋章》的辉煌还在后头。

《银河战士PRIME》被视为NGC上的《007 黄金眼》，从这一点上我们就可以看出任天堂对这款游戏的高标准、严要求。所以，我们完全有理由相信这款游戏在推出之后会得到玩家们的认可——哪怕能够承接《007 黄金眼》三分之一的玩家群，这款游戏就已经是相当成功的了。

《光环 2》就目前所公开的影像来看，除了《DOOM III》，它依然是画面效果最棒的。并且，它还有前作一百多万的销量作基础——要知道，像这样根基深厚的游戏在XBOX上可不多。到了明年这个时候，XBOX 游戏将会进入成熟期，它所要面对的问题只是如何能够再次鹤立鸡群而已。

《DOOM III》意味着 id SOFTWARE，而 id SOFTWARE 则意味着你可能将面对这个世界上画面最好的、关卡设计最棒的、武器设计最完善的、把握游戏节奏最成熟的FPS游戏。虽然目前我们只看到了几张开发中的图片而已，但我们实在找不出这款游戏失败的理由，所以，它的成功是必然的——当然，至于何时才能享受到这顿盛宴就没有人敢保证了。

除了以上列举的作品之外，还有《虚幻》、《007》、《红色派系》等等比较知名的作品值得关注，不过这些游戏要么是家用主机版得不到玩家的认同，要么是推出的作品素质不稳定，因此无法 100% 肯定地向大家推荐。

最后让我们来看看包括了全部游戏类型的综合排行榜。

美国游戏销售 TOP 10（1995～2002.4）

名次	游戏名称		主机	发行公司	发售日	销售成绩（单位：万套）	营业总额
1	超级马里奥 64	SUPER MARIO64	N64	NOA	1996-08-31	590	3.072 亿美元
2	口袋妖怪・黄	POKEMON YELLOW	GB	NOA	1999-09-30	510	1.285 亿美元
3	007 黄金眼	GOLDEN EYE 007	N64	NOA	1997-07-31	500	2.506 亿美元
4	口袋妖怪・蓝	POKEMON BLUE	GB	NOA	1997-12-31	500	1.343 亿美元
5	口袋妖怪・赤	POKEMON RED	GB	NOA	1997-12-31	480	1.289 亿美元
6	马里奥赛车 64	MARIO KART 64	N64	NOA	1996-12-31	480	2.373 亿美元
7	口袋妖怪・银	POKEMON SILVER	GB	NOA	2000-10-15	380	1.05 亿美元
8	口袋妖怪・金	POKEMON GOLD	GB	NOA	2000-10-15	350	1.021 亿美元
9	塞尔达传说 时之笛	THE LEGEND OF ZELDA THE OCARINA OF TIME	N64	NOA	1998-11-24	350	1.942 亿美元
10	横行霸道 III	GRAND THEFT AUTO III	PS2	TAKE 2 INTERACTIVE	2001-10-30	330	1.673 亿美元

RPG、ACT 游戏在美国虽然并非名门旺族，但这个最终的“TOP TEN”还是证明了“世界的游戏”的强大魅力！无论是《超级马里奥 64》还是《口袋妖怪》亦或者是《塞尔达传说 时之笛》，都是在全世界范围内叫好又叫座的佳作！同时，我们也领教到了任天堂的实力——除了《横行霸道 III》排名第十之外，前九名居然都是任天堂的产品！上个世纪末的美国游戏业无疑是《口袋妖怪》的天下——居然占去了一半的席位，可怕。

下期的“特别企划”将把诸位带入即将到来的激烈的年末商战，敬请期待！

www.plumbook.cn

前线狙击

文：纱迦

PS2	CAPCOM	A·RPG	1人
	预定2003年春季推出		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

混沌军势

幻想歌剧 ACT

CAPCOM第六开发部的最新作《混沌军势》是一款号称“幻想歌剧”（FANTASY OPERA）式的动作游戏。在游戏中玩家的对手是以铺天盖地之势袭来的魔兽军团，而玩家也能够召唤出属于自己的军队混沌军势（CHAOS LEGION）进行反击，其场面之宏大、战斗之激烈实已到了令人发指的地步。游戏中玩家将化身为故事的主人公齐格，率领混沌之军势打败魔兽军团，并揭开自己的朋友维克多堕入黑暗世界的真相。两位视觉系主人公之间的对决即将展开！

关键词：LEGION

LEGION的原意是指古罗马军团，一个军团约有3000～6000名步兵，辅以数百名骑兵。后来又引申为众多、大批的意思。在游戏中LEGION是主人公齐格利用黑暗之印召唤出来的战士，他们对齐格的命令完全服从。大家可以把LEGION理解为“召唤兽”，不过和RPG里的召唤兽不同的是，LEGION数量众多，声势浩大，称为“混沌军势”一点也不为过。此外LEGION也分为很多种，目前已知的种类有剑LEGION和弓LEGION两种。

◀齐格发动了召唤。

▶召唤LEGION时的壮观场面。

◀无数LEGION守卫在齐格的身边。

ACT与SLG的大融合

在游戏中齐格的武器是一柄利剑，凭借这柄利剑可以在千军万马中纵横驰骋。不过齐格召唤出来的LEGION才是取胜的关键所在，玩家可以和LEGION们一起冲锋陷阵，也可以从远处操纵LEGION们向敌人进攻，这样即使是在玩ACT的时候也可以享受决胜于千里之外，运筹于帷幄之中的感觉了。有了这样的设定，游戏的乐趣无疑会大大增加。目前还不太清楚CAPCOM是如何把这种SLG的感觉巧妙地融入到游戏中的，不过我们可以充分相信CAPCOM的实力。

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

精美 CG 构成的凄美故事

从负责制作本作的 CAPCOM 第六开发部的小野部长的只言片语中可以得知，故事将是一个悲剧。从剧情中我们可以看出，主人公齐格失去了心爱的女孩，现在又被迫要和昔日的好友展开对决，确实是够不幸的了。采用 CG 交代剧情是时下流行的表现手段，而CAPCOM的CG制作水平如今在业界可谓数一数二，PS2《鬼武者2》的片头就堪称当今业界的顶尖水平。现在《混沌军势》的制作者已经放出话来，游戏中将会出现大量的精美 CG，相信这样一定能够完美地诠释出这个故事来。

对决

宿命

绝爱

序言

故事始于一个被人们称为圣者的高尚男人的堕落……
在这个法则与秩序的世界——阿尔卡纳
以神圣的教旨来拯救灵魂，用法则与秩序来支撑这个世界的"时空"，
这就是世界的支柱——库雷玛齐斯神圣教会
以法王为首，用他那圣洁的品德与威严
以及支配教会最高权威的八位圣者赐予信徒慈悲的恩惠
而对于恶徒，他们将给予天罚的铁槌
神圣教会的教义就是这个世界的"理"
虽然表面上是那么地平和，但繁荣安定的时代也迎来了它的黄昏
取代年迈的法王，担任时代赋予的重任，人们必须选出一名年轻的领导者
他必须要受到悠久圣灵的祝福，必须要让那充满慈爱的世界再次回到人间
但那场悲剧改变了一切……

目前官方只公开了游戏中的4位主要角色，这4位角色不但拥有万人迷的外形，就连他们的声优都是非同小可的人物。这4位声优都是活跃在日本艺能界的人物，大家一看到他们的名字就知道了。

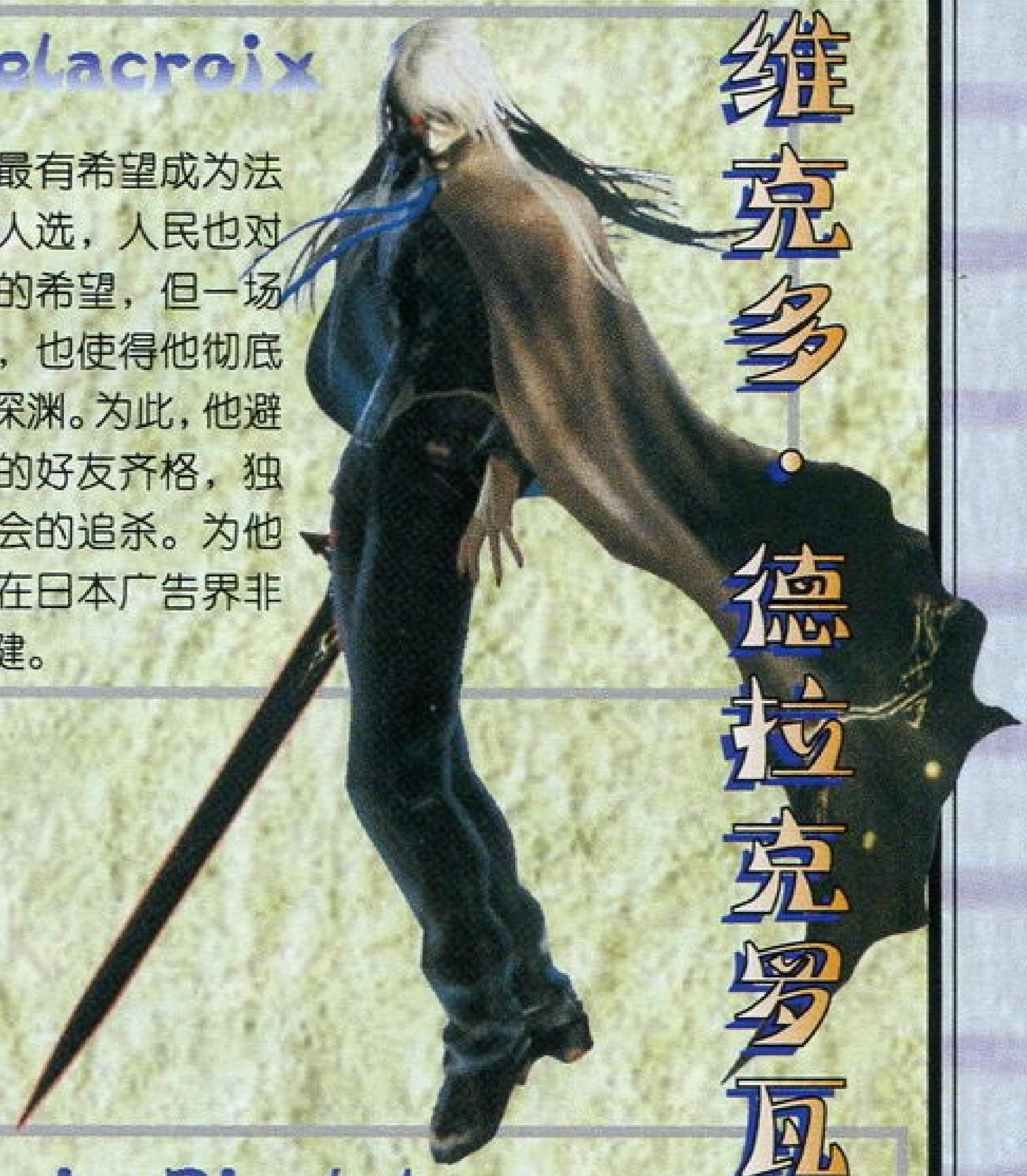
齐格·瓦尔哈特
Sieg Wahrheit

本作的主人公，能够利用黑暗之印召唤出强大的混沌之军势，为了拯救堕入黑暗的昔日好友维克多而不断战斗。为他配音的押尾学被誉为 2002 年日本最具潜力的新生代男歌手，并出演过《爱情革命》、《春天烂漫》等多部电视剧，在日本年轻女性中有极高的人气。

希拉·瑞维儿
Siela Rivier

3 年前在一次意外中不幸丧生的女性，生前曾受到两位男主人公的狂热追求，看得出来她将是故事的关键人物。为她配音的りょう曾和藤原纪香一起出演过被称为"女性版GTO"的《直海老师》，相信各位对她在其中扮演的那位超酷化学老师一定还记忆犹新吧？

维克多·德拉克罗瓦
Victor Delacroix



他本来是最有希望成为法王的继承者的人选，人民也对他寄以了无限的希望，但一场悲剧改变了他，也使得他彻底堕入了黑暗的深渊。为此，他避开了自己昔日的好友齐格，独自一人受到教会的追杀。为他配音的声优是在日本广告界非常出名的海东健。

阿希娅·林斯雷特
Acia Rinslet

为了替同伴报仇，也为了拯救堕入黑暗的城镇，阿希娅奉教会之命追杀维克多。因为对维克多的仇恨，她对拥有黑暗之印的齐格也非常讨厌，但为了消灭黑暗，不得不与他合作。为阿希娅配音的市川由衣是日本著名人气女优，此番涉足游戏界一定能吸引大批FANS。

话梅杂志&

www.plumbook.cn

文：星夜

前线狙击

星之海洋3 直到时间的尽头

PS2	ENIX	RPG	1人
	预定 2003 年 3 月发售		记忆容量未定
DVD-ROM	—		7800 日元

紧急通告，《星之海洋 3》再次宣布延期！

随着《星之海洋 3》在 TGS2002 上的成功展出，众多 FANS 都在热切期待着 11 月 28 日的到来，ENIX 也同样对这款大作充满信心，预估贩卖本数达到 100 万！然而在 10 月 9 日，ENIX 正式宣布延期，新发售日为明年 3 月之前，具体还未公布。

已经不知道这是《星之海洋 3》第几次延期了，不过从 PS2 发售就宣布开始制作的《星之海洋 3》，从 TGS 展来看完成度已经相当高了，游戏的品质也得到公认。这时候 ENIX 再以“为了使游戏品质再上层楼”为由而宣布延期，甚至一搁就是 4 个月，未免让人觉得疑惑。要说是为了避开 11 月 28 日的众多大作撞车，也并不能使人信服，毕竟《星之海洋 3》还是同日发售的游戏中目前评价最高的，要避开也应该是其他游戏才对。再说一下延期到明年 3 月，这样 ENIX 在年末圣诞商战中几乎没有什么有力的武器，显然相当不利。不过话说回来，这对玩家来说也未尝不是件好事，这样玩家在时间和金钱的支配上就方便了不少，再说只是说 3 月之前呢，并没有公布具体发售日期，也许下次 ENIX 会给我们一个惊喜呢！

初期故事续报

以前介绍过，《星之海洋 3》的故事发生时，主角他们旅行遇难，之后不得不迫降。这次我们知道了他们最初到达的村庄是“维普鲁村”，这个村庄与充满现代文明的城市和宇宙船完全不一样，到处充满着中世纪田园的氛围。在那里等待菲特他们的到底是什么呢？而且，谜之人物“诺顿”到底又是什么人物呢？让我们拭目以待。

被少女叫醒的菲特

“终于，到了……”（菲特语），菲特被诺基亚和米娜所救，终于来到了村庄。这里看上去不是很大，不过人们都把他当外人看。

与不同种族的邂逅

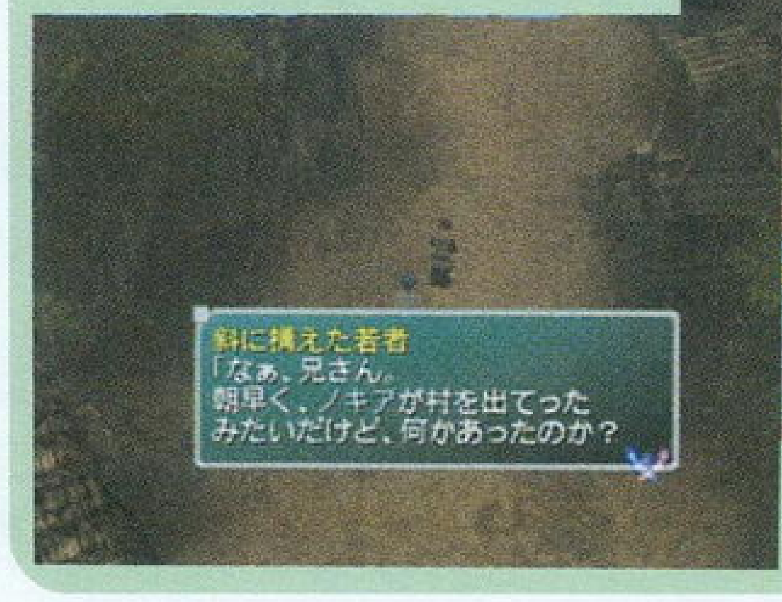
▲米娜一脸天真看着菲特，虽然看上去很柔弱，但确实是她救了菲特，Thank you！

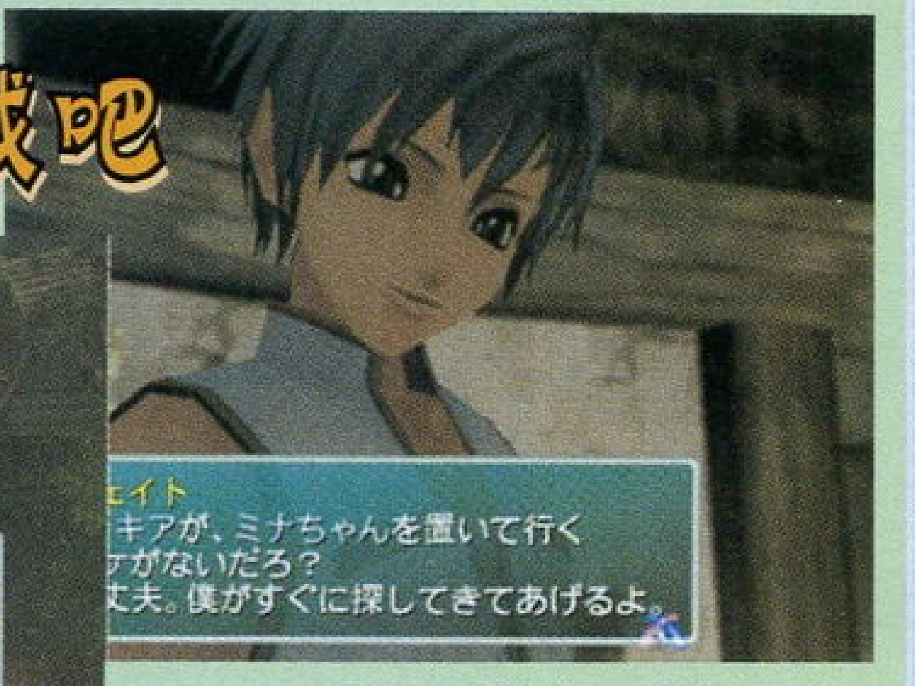
◀似乎力气已经用光了，菲特耷拉着脑袋，看来到维普鲁村需要相当大的体力呀。

接受诺基亚的照顾

来到维普鲁村的菲特就住在诺基亚的家里，不一会这里就成为了冒险的据点，但是，突然有一天诺基亚没有回来，到底上哪儿去了呢？既然受到人家的照顾，我们就去找找吧。

大家一起去找吧





▲◀一旦遇到有困难的人，一定会出手相助，这就是菲特的性格。

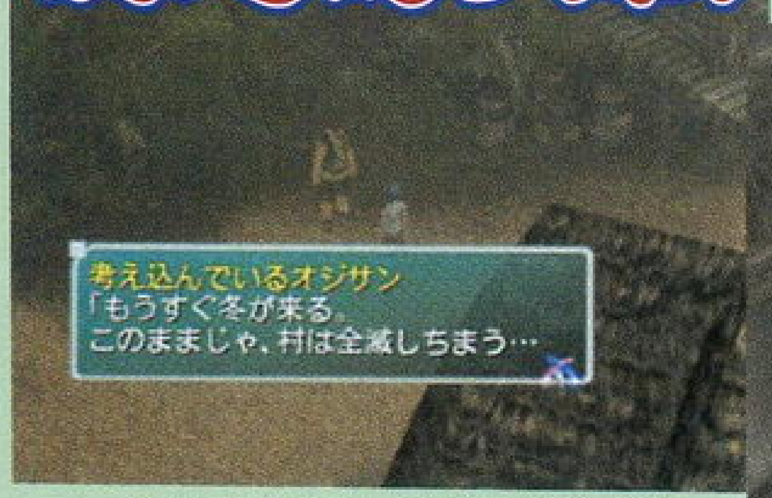
有好多住民呀！

维普鲁村里住着各种各样的人，跟他们对话你会发现内容多带有阴暗成分，既然有救命之恩，那我们就要一扫这种阴郁的气氛，给村民带来快乐吧！

站在斜坡上的少年

▲在村子入口处的少年，为什么站在斜坡上还不明确……

沉思的大叔



▲一直在这里思考，难道不去种庄稼？到了冬天一定很惨……

诺顿是谁？

走出诺基亚家来到村子里，菲特明显地感到村人对自己很冷淡，想问一下理由，但没有人回答他，正在这个时候他看到一个身影，这个人就叫诺顿。看来因为他引发了什么事情，所以村民们对地球人就存有了偏见，但诺顿的真正身份到底是什么呢？

▲诺基亚和米娜问菲特：“你是诺顿的同伴吗？”，顺便说一下，维普鲁的人都不是地球人。

到底他做过什么？

▶托诺顿的“福”，不管跟哪个村民交谈，他们的反应都是那么冷淡，看来他曾经做了什么巨大打击的事，如果不解决这件事的话……

利用地图来确定自己的位置！

和“《星之海洋》系列”的前几作相比，这次的《星之海洋 3》地域非常广阔，不注意的话就可能迷路而回到原来出发的地方。为了避免这种情况的发生，《星之海洋 3》采用了大小两种地图，利用它就可以确认自己现在的所在位置。注意这次即使是在城镇中也同样是有地图显示的，这无疑会给我们带来不少方便，记得多加利用。小地图和大地图的用处各有不同，根据自己所处的场合以及行动来自由选择吧！

▲使用小地图的话，有利于确认周围环境，以方便移动。

▼选择大地图就会显示全体的地形和位置关系，可谓一目了然。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

无尽沙加

文：SOUL

AKITOSHI KAWAZU Presents UNLIMITED Saga™ アンリミテッド：サガ

系统续报！

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2002年12月19日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		6800日元

连携攻击系统（UNLIMITED COMBO）

所谓的“连携攻击”，就是战斗中，如果各角色使用特定的招式，并按照一定的顺序使出，就会形成一套不同寻常的具有更强攻击力及表演性的组合攻击。

▲让我方角色集中一个目标进行攻击的话，就会更容易发动连携攻击。连携率最高能达到多少呢？

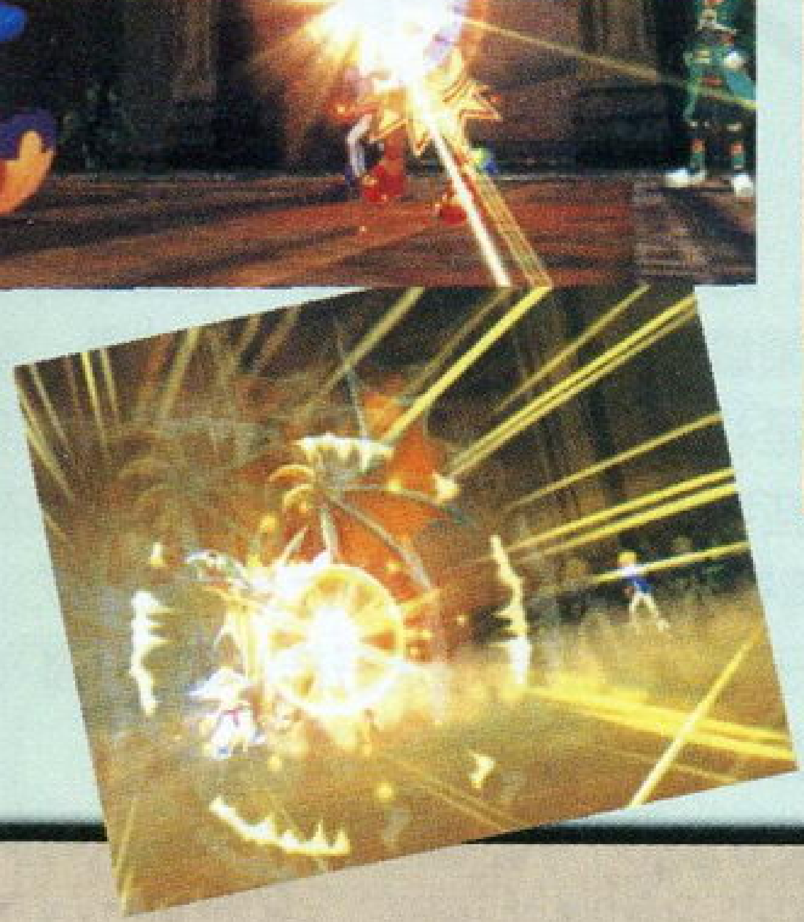
本作中连携攻击又进行了进化，首先是本作中新增了单人连携攻击，也就是只要有1个角色，如果配合招式的不同组合的话，就有可能使出连携攻击。单人连携攻击之所以能够实现，是因为本作的转轴系统允许1个角色在1个回合之内进行多次行动。另外如果善用“HOLD”的话，就可以让“连携率”更高，攻击力更强。

◀举例说明单人连携攻击。如阿米克，只要1回合之内让他连续进行5次攻击，就满足了连携攻击的条件，他会使出强力的单人连携攻击。

▶单人连携攻击的特点在于较容易实现，而且敌人只能反击一次，最终我方所受到的总伤害较少。

连携攻击在本作中还将是不拘一格的，不同角色的组合、不同角色带有的不同武器的组合，都能够让连携攻击的形态发生变化，本作连携攻击种类甚至可以称之为无限种！

追求更高的连携率！



▲连携率达到195%！如何在5次指令内妥善安排角色的行动，从而引发出高级的连携攻击呢？慢慢地摸索新连携攻击技的过程一定也充满乐趣吧？

极度洗练的移动画面（REMOVAL PHASE）

▲无论是旷野画面还是迷宫画面，都是采用这样的移动方式的。图上标问号的就是未到过的地方，未到过的地方甚至连地图都没有画出来。

本作《沙加》与前作的最大改变就是这个极度洗练的移动画面，玩家只要在这个象征性的画面中进行简单的移动就可以到达目的地，真是相当大胆的改变啊，这也让本作的移动画面玩起来像是一些桌面游戏。主角在移动画面中每前进一步新的道路才会显示出来，给人以相当强烈的探索感，相信完整地走完地图会是很多玩家的目标。地图上主角都到达一个新的地点，画面的左上角就会这个地点的插画及一些具体的情报。

在移动画面上移动时，要时时注意左上角所显示出的插画的信息，因为根据这些信息，玩家可以指定让一些拥有特殊技能的角色进行调查，这时就会出现一些选项分支，从而让移动画面所能发生的事件复杂化，增加了游戏性。

▲主角一行人在迷宫中发现了一个地底湖，如果队伍里有能够游泳的角色的话，这里就会出现特定选项。

▲画面上出现了“试着游过去”和“不游过去”的两个选项。

▶一只大型怪兽挡在了路中间，怎么过去呢？

▲发现了宝箱，不知道是不是一个陷阱。

◀在地图画面遇敌了，接下来就会马上进入战斗画面了。

全新感觉的冒险方式！

话梅东总&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

Tales of Destiny 2 宿命传说2

本来以为11月28日将会是一场游戏大对决，但随着一个惊天动地的消息传来——《星之海洋3》延期！我想现在最高兴的应该是NAMCO吧，去掉这个最强的竞争对手，《宿命传说2》(以下简称《宿命2》)应该能卖得好吧。况且请来了小天后仓木麻衣来演绎主题歌，更是锦上添花，呵呵，大期待，大期待呀！

PS2	NAMCO	RPG	1人
	预定2002年11月28日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	–		6800日元

地图上的对话

在“《传说》系列”中，体会游戏的乐趣之一就是对话系统，不管是在帐篷里还是在地图画面，只要按下功能键就会弹出角色们脸部特写的视窗，你就会深刻感受到“全程语音”的魅力。不过，你是否觉得只有脸部特写不是很过瘾呢？这次的《宿命2》会让玩家们的眼球得到大大的满足。《宿命2》里当然也有交流系统，不过这一次却是像电影宽荧幕那样的演出，而人物再也不是一张小脸，而是显示上半身的大魄力画面，玩家可以好好地体会一下这种电影式的手法。而且与只有表情变化的脸部特写对话相比，这种荧幕式对话还可以看到角色身体的动作，会使对话更加的有趣。

▲秉承了系列的一惯风格，在地图上也可以进行对话，而且对话场所没有指定性，不知能不能听到一些与游戏内容没有什么直接关系的有趣对话呢？

也可以自言自语？

▲什么？队伍中只有一个人也可以进行对话？当然，本作也是全程语音咯，而且画面下面还有字幕表示。

在城市和迷宫里的对话也很有趣哟！

▲▶不管是城市还是迷宫哪儿都可以进行对话？

从“脸部”对话到“荧幕”对话的进化。

新增角色

我所在的地方应该是……你的身边呀，凯鲁，所以，我就跟你一起吧。

罗尼·迪纳米斯 (Loni Dunamis)

性别:	男性
年龄:	23岁
身高:	180cm
体重:	75kg
CV:	关俊彦

出身于库雷斯塔的孤儿院，虽然比凯鲁年龄大很多，但还是凯鲁非常要好的朋友，役属于阿塔莫尼神团的骑士团，其职责是保护人类不受怪物的威胁。

从其轻浮的举止上看大家都以为他是个玩世不恭的人，但其实他非常有头脑，经常阻止凯鲁的冲动行为。对于凯鲁而言他就像个大哥，非常理解凯鲁。

名字吗？名字对我而言是毫无意义的东西，你们想怎么叫就怎么叫好了。

朱达斯 (Judas)

性别:	男性
年龄:	16岁
身高:	159cm
体重:	48kg
CV:	绿川光

在凯鲁面临危机时出现的迷之剑士。身材修长，剑术超群，是个天才剑士。虽然只有16岁，但说话处世却非常的成熟，常常戴一副假面具不以真面目示人。

就是因为这样我才跟着你们，呵呵，我已经决定了！

娜娜莉·芙蕾西 (Nanaly Fletch)

性别:	女性
年龄:	19岁
体重:	49kg
CV:	川上朋子

非阿塔莫尼阵营的首领，对阿塔莫尼神那种强加于人的幸福持怀疑态度。她认为，真正的幸福应该是，不管有多苦，都要靠自己的手去争取。她骑在军马上的飒爽英姿，给人留下了深刻的印象，她的箭术更是百发百中，是一名坚强的女战士。

嗯，你可真会说呀。如果准备好了，火箭随时可以发射。

哈罗鲁德 (Harold)

性别:	女性
年龄:	23岁
身高:	149cm
体重:	35kg
CV:	平松晶子

一名绝世疯狂科学家，关于科学方面，她可以说是一名天才，但除此之外的领域她就像个小孩一样一窍不通，特别是社会常识，极其贫乏。虽然对此有一些自卑感，但她还是属于自己的想法“精神方面的成长比不上天才的能力，对于这个说法我可是好样本哟”。因为对于凯鲁他们拯救世界的冒险非常感兴趣，所以与他们一起旅行。

www.plumbook.cn

充分掌握各种大魄力的必杀技！

我想，如果说“《宿命》系列”最吸引人的地方是它的战斗系统，应该没人持反对意见吧，极赋个性的角色使出华丽的必杀技，那种爽快感真是无与伦比的美妙。而且《宿命2》重点强调的地方就是其战斗系统，亲自操纵角色使出每一招，然后干掉敌人，没有比这个更有成就感的了。对于《宿命2》的战斗，我们不能也不应该有什么怀疑，相信它，没错的。

◀呼唤天雷，并且解放雷之力的技巧。

雷神招

罗尼·迪纳米斯

▶罗尼的攻击次数很少，但每一击都能使敌人的硬直时间很长，这样一来，很容易地就能使出连击。

岩斩破碎阵

凯鲁

▶给予大地强力的冲击，飞溅起许多的石块对敌人进行打击。

苍破刃

▶利用斩击制造真空波，狠狠地打在敌人身上，这是凯鲁的特技之一。

神圣之刃 Divine Saber

▲释放出制裁之雷的上级晶术。

哈罗鲁德

△光线 Delta Ray

◀同时释放出三个光弹，击中敌人给予巨大的伤害。

古之新星 Ancient Nova

▶呼唤传自古代净化之炎的上级晶术，一看就知道是个大招。

飞溅 Splash

▶连续用水流打击的中级晶术，这种在后列进行晶术攻击的方式，是丽亚拉的基本战法。

丽亚拉

▶水流将敌人包住，然后再极速落下，那强大的水压一下子就能将敌人压扁。

崩龙斩光剑

◀伴随瞬间移动的攻击，朱达斯既可以使用物理攻击，有会使用晶术，是个能力平均的角色。

朱达斯

飞连斩

▶具有滞空效果的二连斩特技，而且具有将敌人击飞的效果。

▲让箭向5个方向射出的特技，在使用娜娜莉的时候，重点就是利用其特点，使用远程攻击。

扇冰闪

娜娜莉·芙蕾西

影之利刃 Shadow Edge

▶从地面上伸出暗之刃，贯穿敌人的下级晶术，看来娜娜莉不擅长使强力晶术呀。

POINT

在剧情上我们要注意的当然是男女主人公了，从TGS展上公布的影像里我们可以看出，凯鲁和丽亚拉有发展成恋人的希望（废话，地球人都知道）。而对于“恋声癖”而言，其豪华的声优阵容也是谋杀各位耳膜的利器，而且系列的惯例就是在战斗中喊出招式的名称，光想一下就叫人忍不住流口水。

话梅岛&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

“《电脑战机 Virtual On》系列”的历史

“《电脑战机 Virtual On》系列”是游戏界最早出现的以机器人对战格斗为主题的3D游戏。之所以称之为“Virtual On”，是因为玩家以操作巨大的人型机器人为主，在假想的3D空间内进行高速而灵活的对战，而这种体感就被SEGA官方定义为“Virtual On”！从游戏最初面市到如今已经有7年的历史了，1995年在街机上率先推出的是《电脑战机 Virtual On》，之后以通信对战改良版的形式在SS上进行了移植。到了1998年，其续作《电脑战机 Virtual On 神剧七巧板》在街机上出现，1999年末被完全移植到DC上，并获得了《FAMI通》39分的超高评价。而后在2001年，以互重郎先生手下的新生代游戏制作人员为核心，又精心打造了以“2 VS.2”对战形式为主的《电脑战机 Virtual On 武力》。接着在沉寂了1年之后，TGS 2002便公布了这款以PS2为开发平台的最新一作《电脑战机 Virtual On 战神》，游戏的发售日也定在了2003年春季，相信“《电脑战机 Virtual On》系列”崭新的历史将在PS2上延续……

革新 レボリューション

CYBER TROOPERS
VIRTUAL-ON MARZ
電脳戦機バーチャロン マーズ™

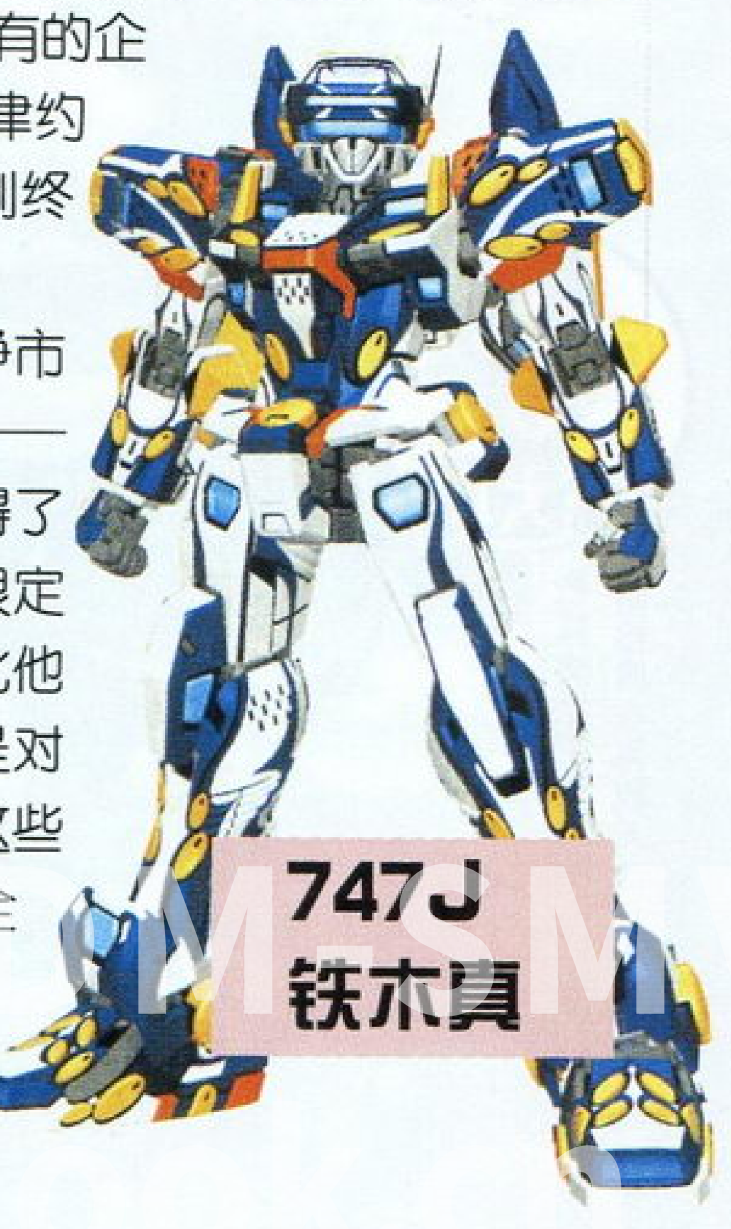
电脑战机Virtual On战神

PS2	SEGA	ACT	1～2人
	2003年春季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	只对应DS2		游戏售价未定

MARZ的诞生

火星圈作为新的“限定战争市场”开始崭露头角，相关企业国与大工厂都大举迁出地球圈进驻火星圈。但是，在激化的瓜分战争旋涡中，不择手段的违法行为肆意横行，逐渐发展成大规模的战争犯罪，死亡事件更是频繁发生。为了应付这种局势，原有的企业国打破束缚希望设立一个超越一般法律约束的公安组织，经过种种曲折，这个计划终于实现了。

为了维持使用VR的大规模“限定战争市场”的治安，新设立了特搜机动部队——MARZ，这些人员都装备精良，并且取得了显著的成效。MARZ为了维护火星圈“限定战争市场”的正常秩序而不遗余力，因此他们需要强大的军备物资支持，而组织更是对其主力装备机体“铁木真”不惜血本。这些被称为“747J 铁木真”的机体装备，完全不同于现存的利用DNA的企业军(CA)，他们是具有异次元潜能的超级兵器。



747J
铁木真

“戏剧性模式”初次登场

以前的“《电脑战机Virtual On》系列”，因为是面向街机玩家的游戏，以对战为最大特色的因素也表现得很明显。但是要想让新作《电脑战机Virtual On战神》在PS2上取得成功，当然就需要加入原创的家用机模式了。目前公布的“戏剧性模式”就是其中之一。在这个模式中，玩家扮演的是“特搜机动部队MARZ”的一员，驾驶着最新型的电脑战机在火星这个舞台上执行各种任务，不同种类的作战任务必定会让玩家大呼过瘾，就算一个人在家里玩也必定可以尽享游戏乐趣。

▲在火星的溪谷地带，DNA的企业军遭到袭击！必须要我方队员前往支援。

▲武器的锁定功能被保留下来，向靠近我方的敌机发动进攻吧！

◀激光剑是近身攻击的法宝，绝对在战场上可以发挥出它的威力！

战斗的硝烟在火星上弥漫，驾驶世界上独一无二的高机动机体！

▼机体瞬间加速也是有限制的，必须灵活掌握才能发挥优势。

▲有这么多新系统出现，PS2的玩家真是好福气啊！还没有尝试过的玩家千万不要错过！

◀这一次所介绍的《电脑战机Virtual On战神》加入了新的“戏剧性模式”。系列中一致受到好评的部分依然健在，缜密而流畅的操作感当然也会完美继承下来，而各机体间的平衡性也将全部重新调整。

▶机体的各种武器都有能量限制，一次消耗干净的话便需要时间来补充能量，这个时候回避就显得很关键。

◀得到同伴的帮助，一起向敌方发动进攻并取得胜利吧！

真正完美的高速机动战斗！

战斗完全升级，杰古拉特堂堂登场！

▲▶在初代《电脑战机Virtual On》就已经登场的BOSS杰古拉特又出现了！

这一次的任务就是彻底击毁重机动要塞杰古拉特！

◀每个任务都有相应的作战目标，而眼前与杰古拉特作战相信就是该任务的一部分内容。请所有以前错过该系列游戏的玩家密切留意这款游戏，因为“机器人3D-ACT”的始祖在此，其他新生代的“小辈”和它比起来还是有相当差距的！

重机动要塞杰古拉特登场

在VCa0年，最初确认有重机动要塞杰古拉特的存在，那正是“月之门作战”的时候，但自从那以后，这些超强攻击力的秘密兵器突然一下就“人间蒸发”了，到底是谁，在什么时候，什么地点开发这些东西？一切都不得而知。VCa9年，火星圈，那些似乎要从人们记忆中消失的恶梦再一次苏醒。在负责“限定战争市场”地勤巡逻的MARZ队员遭遇所属不明的巨大兵器的袭击，在他们面前出现的居然是9年前“月水晶冲击”时出现的那些异形机体！火星再次卷入阴谋的漩涡，新的邪恶势力又开始蠢蠢欲动。

受初级玩家欢迎的“自动操作系统”

NEW

一直以来，“《电脑战机Virtual On》系列”的高难度操作系统使得很多原本对该游戏已经产生浓厚兴趣的玩家望而却步。以DC版为例，用DC手柄进行简单的操作并执行还不算复杂的战术都能够应付自如，但想要和高手对战并取得胜利的话，手柄就显得“力不从心”了。因为这是一款真正每秒60桢的动作游戏，高难度的操作技巧必须要用专用控制器才能使用出来。而这一次的《电脑战机Virtual On战神》将在PS2版中加入“自动操作系统”，使用十字键和4个按键就可以实现完美的操作。在对手发动高难度技巧展开攻击的时候，电脑AI就会自动在瞬间内解析对方机体所要做出的动作，使玩家能够化险为夷，让初级玩家也能够体会到与高手对战时的刺激。

◀简单的操作方式其实蕴涵着深奥的技术特色，游戏的乐趣并没有因为“自动操作系统”的出现而减弱。

▶多姿多彩的攻击手段变得更容易使用，所有的初级玩家不必再因为操作问题望而却步。

超硬派3D机械人动作游戏最新作公布！

前线狙击

文：SOUL

SILENT LINE ARMORED CORE 3

装甲核心3 寂静的战线

PS2	FROM SOFTWARE	ACT	1～4人
	预定2003年春季推出		记忆要求未定
DVD-ROM	对应i.LINK线、PS2MODEM		售价未定

“《装甲核心》系列”已经成长为一款长盛不衰的3D机械人动作游戏，从PS上的第一作开始，《装甲核心》就有先出一作正传，然后再以正传为基础，推出在各方面都有所加强的外传作品的传统。第一作《装甲核心》之后推出了《装甲核心 幽灵计划》(《ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA》)和《装甲核心 斗技场之王》(《ARMORED CORE MASTER OF ARENA》)两部外传；而《装甲核心2》之后则推出了《装甲核心2 另一时代》(《ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE》)。《装甲核心3》已于2002年4月4日推出，第三代作品的外传如今果然按照系列作的传统公布了，不过外传《寂静的战线》发售日定于2003年春，按照日本的游戏发售日惯例，定于“春”发售的游戏一般发售日是在3月份左右，看来即使是外传，这也是相隔了1年的外传。

POINT 1 可选择驾驶舱视点

终于加入了一直备受期待的驾驶舱视点。驾驶舱视点比起原来的第三人称视点更具有临场感觉，《装甲核心》系列作以来一直都在加强声光效果，追求的也正是临场感。驾驶舱视点中，屏幕上还会提供一些更详细的关于机体的信息，而根据玩家所购入的机体的不同，机体耐久度、雷达、速度、方位等信息的表示方式也会有所不同。

驾驶舱视点也具有一定的缺点，首先是使用驾驶舱视点进行游戏就要求玩家的方向感要好一些，否则很容易就“误入歧途”，而原来的第三人称视点就比较容易把握方向。

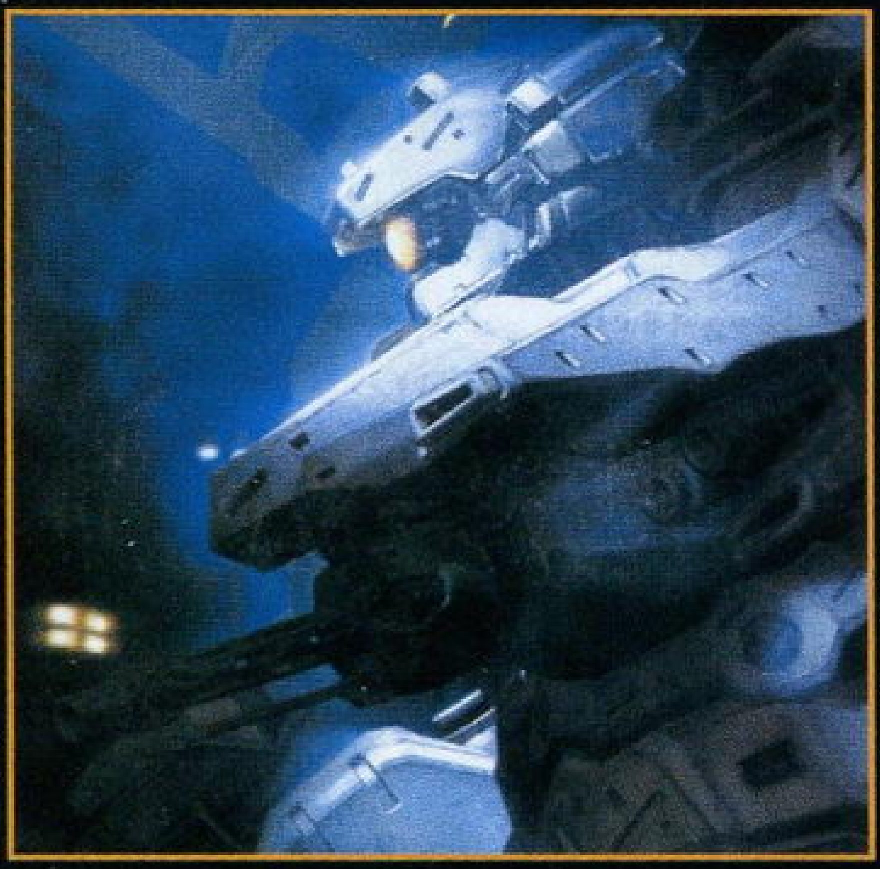
POINT 2 可涂装色及可选部件数大幅增加

前作中可供选择的部件数量达到200种以上，本作还将在这些部件的基础上大幅增加可以选择的部件数，目前数目未明，但开发商透露这次所增加数量几乎是原数目的一倍！那就是接近400种了！凭借这些丰富多彩的装备，玩家将具有更高的自由度来组装出独具个性的机械装甲。本作所增加的不止是部件的种类数，还包括可以给装甲涂装(即为机体涂上颜色)的种类，而原来在《装甲核心3》中已经被取消的迷彩涂装也在本作中重新登场，这也是应了玩家们的呼声而复活的设定吧？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

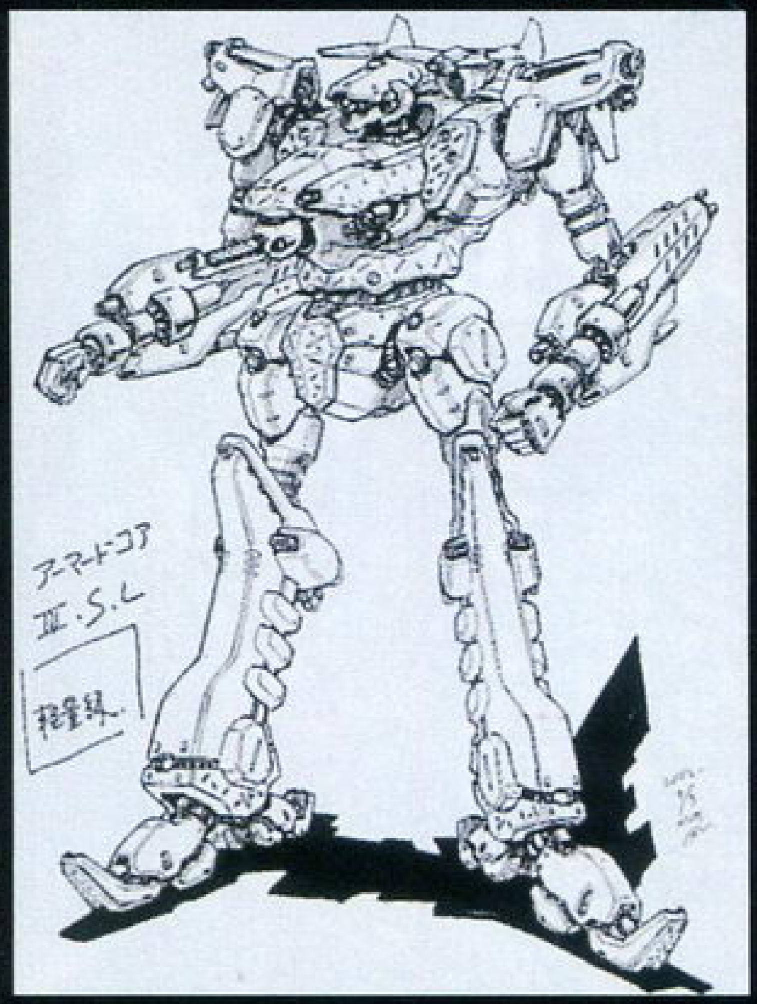
河森正治亲自设计的超酷机械人曝光！

POINT 3 机械设计由河森正治负责

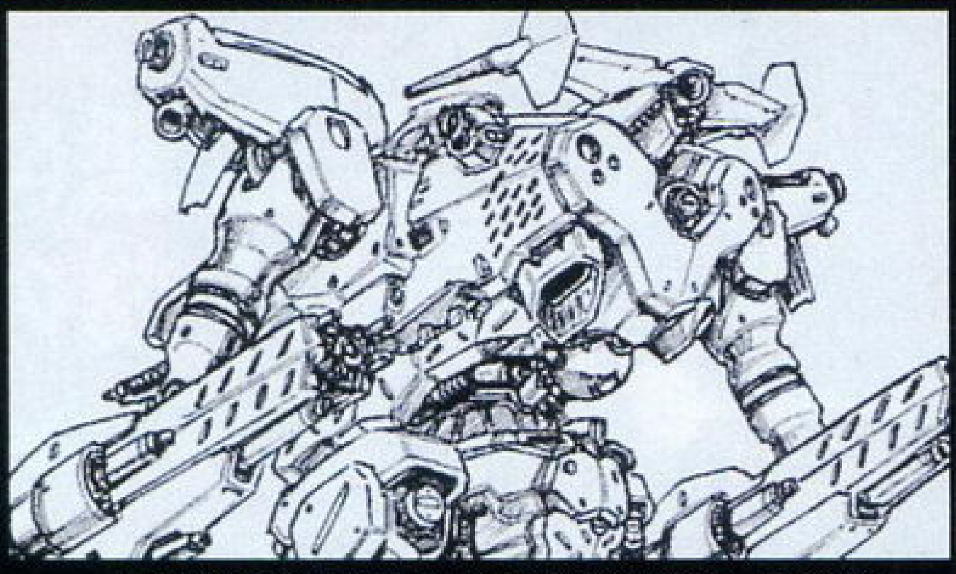


说起河森正治，大家就会想起他最知名的作品“《超时空要塞》系列”及近年来SONY的智能玩具狗AIBO机械设计。这位鼎鼎大名的原案企划师兼机械设计师一直以来还担任“《装甲核心》系列”的机械设计工作，正因为有河森正治的机械设计，“《装甲核心》系列”的机械人造型才如此超凡脱俗，这也是“《装甲核心》系列”能持续保持魅力的原因之一。

本作同样也有河森正治的超迫力机械设计，这里公布两幅珍贵的河森正治的设计原图。



▲轻量级机械的设定图。右下角可以看隐隐看到河森正治的签名，还有该图的设计时间为 2002 年 7 月 3 日。

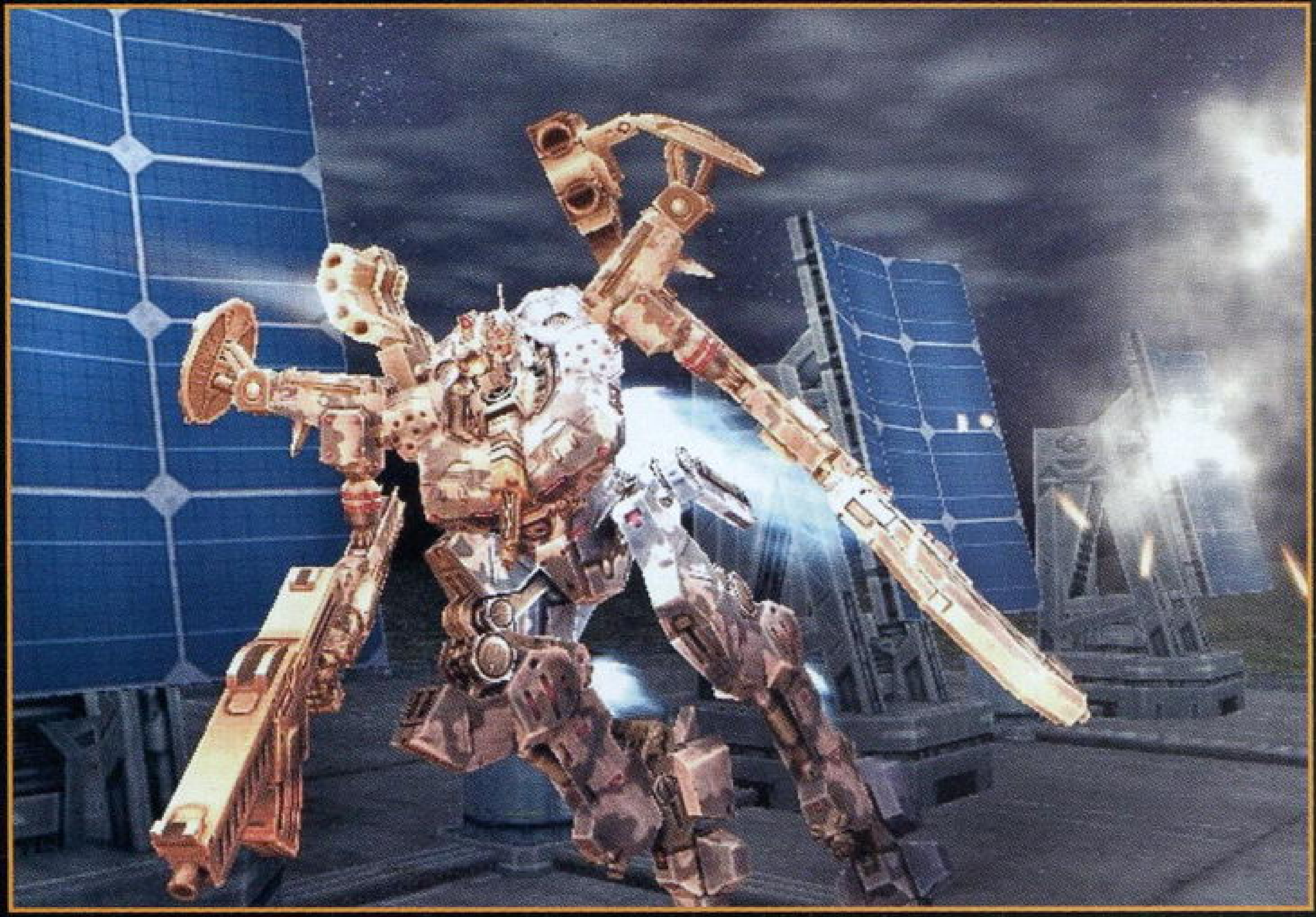


▲据说这幅设计图中隐藏着某个秘密，是前作所没有的……

POINT 4 新的任务

▲用肩部大炮向空中发动攻击！注意本作仍与前作一样对应杜比环绕音响系统。在超迫力、超临场感的音响下展开本作的故事吧。

“《装甲核心》系列”除了可以在斗技场中与对手进行对战以外，还可以去执行各种任务，在任务中，玩家可以体验到丰富的游戏玩法和精彩的剧情。本作就设计了 40 种以上的全新任务，同时还准备了更多的新场景让玩家体验。但本作也并不仅仅就是一个任务集，在进行任务的过程中，游戏的剧情也将得以逐步发展，剧情发展到最后，玩家就可以欣赏到精心制作的结局画面！



POINT 3 其他加强要素

以上介绍了4个《装甲核心3 寂静的战线》的新要素及进化的地方，其实本作的提高还不仅这些，如敌人电脑智能（AI）水平的提高等。总之“《装甲核心》系列”是在不断地进化着的，希望随着PS2的不断普及及本作推出，“《装甲核心》系列”能被更多的玩家所认识。

在 TGS 上公开的预告片

《寂静的战线》在 TGS 展公布了一段 40 秒钟的预告短片。自从“《装甲核心》系列”登陆 PS2 以来，《装甲核心》一直都以高素质的 CG 动画吸引人们的注意，而且每一次新作都不曾让人们失望过，CG 动画中机械人的那种厚重感、金属感都被表现得淋漓尽致，让人印象深刻，本作同样如此。

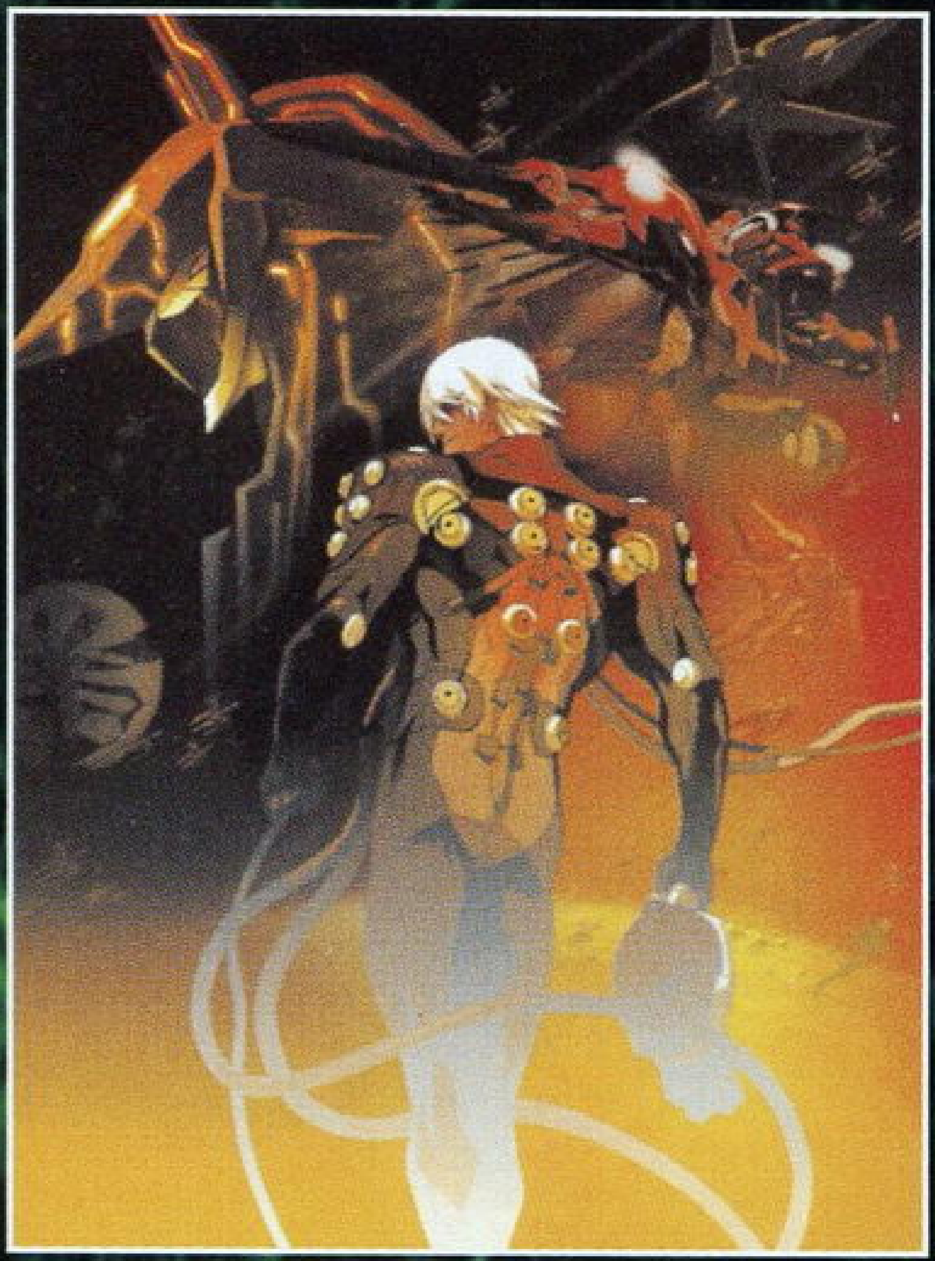
预告短片所描述的内容与以往几作的《装甲核心》都有描述机械人激战的场面。不过这次预告片的开场却是一架大型运输机的出现，其后运输机突然被两束光线击穿，运输机瞬间在空中起爆，炸得粉碎。接下来才是游戏的主角——机械人出场了，但这次与机械人缠斗的并不是另一个机械人，而是飞舞在空中的战斗机，战斗发生在夜晚，因此两方开火时所发出的火光显得尤为华丽。机械人用手中的大型机枪向低空盘旋的战斗机扫射，子弹射在建筑物上引起一连串的爆炸，因爆炸所引起的碎片四处迸飞，这样的场面配上紧张的音乐、真实的音效，真是临场感满点！最后由河森正治设计的机械人出现在画面上，一个机械人的脸部特写之后，本作的标题也出现了，40 秒的预告片也就此结束。

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

PS2	KONAMI	ACT	1人
	预定 2003 年春发售		记忆要求未定
DVD-ROM	—		价格未定

ANUBIS
ZONE OF THE ENDERS



阿努比斯 ANUBIS

杰夫提 JEHUTY

在刚结束的东京电玩展上，KONAMI重点展出了两款游戏，一款当然是众人皆知的《潜龙碟影2 实体》(以下简称《MGS2 S》)而另一部就是《ANUBIS ZONE OF THE ENDERS》(以下简称《A.Z.O.E. 》)，但不知是什么原因小岛先生这次非常重视《A.Z.O.E. 》这款作品（甚至比《MGS2 S》更重视），不仅出展MOVIE奇炫无比，而且还派发主题歌的CD。从公布的MOVIE中我们可以看出本作与前作相比，不仅是演出还是剧情（起码从公布的MOVIE中我们可以看到这次故事内涵更深刻了)都得到了大幅度强化。加上金子一马老师出任机械与角色的设定，我们可以看出这款游戏真是充满了魅力。

STORY

22世纪，人类从重力中解放出来

为了寻求土地，人类将活动范围扩大到宇宙，经过卫星地球化计划的火星已成为了地球的殖民地，现在人类的手又伸向了木星。为了开拓人类的未来，需要新的资源，新的土地，但新的问题随之而来。居住在地球圈以外的人在地球的暴政下寻求生存的道路，那些在边境的人被称为“ENDER”，这样，在宇宙中居住的人就与在地球上居住的人之间就产生了隔阂，在管理与被管理的问题上，他们终于反目成仇。

麦塔特隆的发现

麦塔特隆是人类在开拓宇宙的时候发现的谜之矿石，作为能源不仅有其优越的方面，但同时，它那强大的能量还用在了军事方面，火星的反地球势力就是利用了麦塔特隆的强大能量秘密开发巨大人型兵器——ORBITAL FRAME。相对于地球方面的人型兵器LEV，ORBITAL FRAME具有压倒性的战斗力，这样一来，火星的反地球势力终于有了强力武器。

巴夫拉姆的猛攻

西历2174年，拥有新型ORBITAL FRAME的巴夫拉姆军开始向火星与地球发起了物理镇压，在阿曼（AAMAN）计划的指挥官诺曼操纵的最强ORBITAL FRAME——ANUBIS的进攻下，宇宙联合军土崩瓦解。火星的大地被战火烧尽，阿曼计划也要完成了……

觉醒的杰夫提

与此同时，在木星卫星卡里斯特上，进行采冰作业的LEV作业员丁格无意中发现了强大的麦塔特隆反应，在他面前出现的是一台ORBITAL FRAME——杰夫提！因为丁格，杰夫提觉醒了，这唤醒了丁格与诺曼那不为人知的过去。是再生？还是毁灭？阿奴比斯，杰夫提，阿曼计划，最后的决战在火星圈开始了。

GAME
將人类从重力中解放出来！

《A.Z.O.E.》在继承了前作世界观的基础上，在画面、系统方面都得到了大幅度的提高，操作巨大的人型兵器“杰夫提”（JEHUTY），将袭击你的敌人个个击破；并且本作中你将会同时面对更多的敌人，还有新的动作，爽快感真是劲爆满点！

斩！斩！斩！

▲操作简单的连击，不会让你有“动作游戏很难”的感觉。

抓住敌人把他扔出去！

▲靠近敌人，按○键抓住敌人，再按一下将敌人扔出去。

STAGE

这次故事发生的舞台已从前作的木星卫星轨道上的人工卫星，转移到了木星卫星卡里斯特、火星卫星戴莫斯，甚至到了敌人本部根据地——火星。宇宙、街市、敌方要塞、溪谷、空中战舰，战场的变化丰富多彩，真是令人期待！

CHARACTER

新的角色、第二“信使”（RUNNER）

本作中出了驾驶杰夫提的新的“装甲信使”（FRAME RUNNER）丁格之外还有更多的角色，前作中的角色也会再次登场，众多的角色将会为我们演绎这场具有宏伟战争场面的“人间活剧”！

丁格·伊格利特（Dingo Egret）
CV：井上和彦

在木星卫星卡里斯特上工作的采冰作业员，过去曾在火星军事政权巴夫拉姆军作战的经验。

诺曼（Nohman）
CV：小杉十郎太

火星军事政权巴夫拉姆的指挥官，驾驶最强的ORBITAL FRAME——阿努比斯。

话本杂志&3DM-
www.plumbook.cn

SYSTEM

《A.Z.O.E.》中最重要的就是多姿多彩的动作，前作的动作就受到好评，在不受重力束缚的 3D 空间边移动边攻击，这一次爽快感更是倍增！这里介绍的是战斗时的基本操作。

斩！射击！抓！

斩！・・・BLADE

与敌人近距离交战时使用右腕的刃攻击。绕到敌人背后进行攻击，出其不意地使用冲刺斩，旋转一周将周围的敌人击倒，这些都是《Z.O.E.》的动作特点，这次加入了连击技，把握好时机可以进行 4 连击；而且还可以把敌人打到天花板或地面，当他们反弹回来时还可以进行追加。

看准时机发出连击技！

▲靠近敌人后按□键就是用刃进行攻击，如果按键时机正确就可以形成连击。

利用爆裂斩将敌人一扫而光！

在静止状态下按R2键就会处于蓄积能量的 BURST 状态，这时敌人如果接近，按下□键就会发动强力的回旋斩。

◀ 即使是再强大的敌人，被爆裂斩击中后也会减少很多 HP。

抓！・・・GRAB

可以抓住敌人将其扔到墙上，使之受到伤害。还可以抓住一个敌人后打击其他敌人，也可以抓住一个敌人把他当成挡箭牌来使用，你还可以抓住版面中能抓的物体，特别是那些建筑材料，可以打出强烈的物理攻击，对那些只有物理攻击有效的敌人有很大的效果，这样一来又有新的战术产生了。

◀ 在建筑材料附近按○键，可以抓起也可以投掷出去。

▶ 根据你手上所拿物品的强力程度，可以给敌人更强力的伤害。

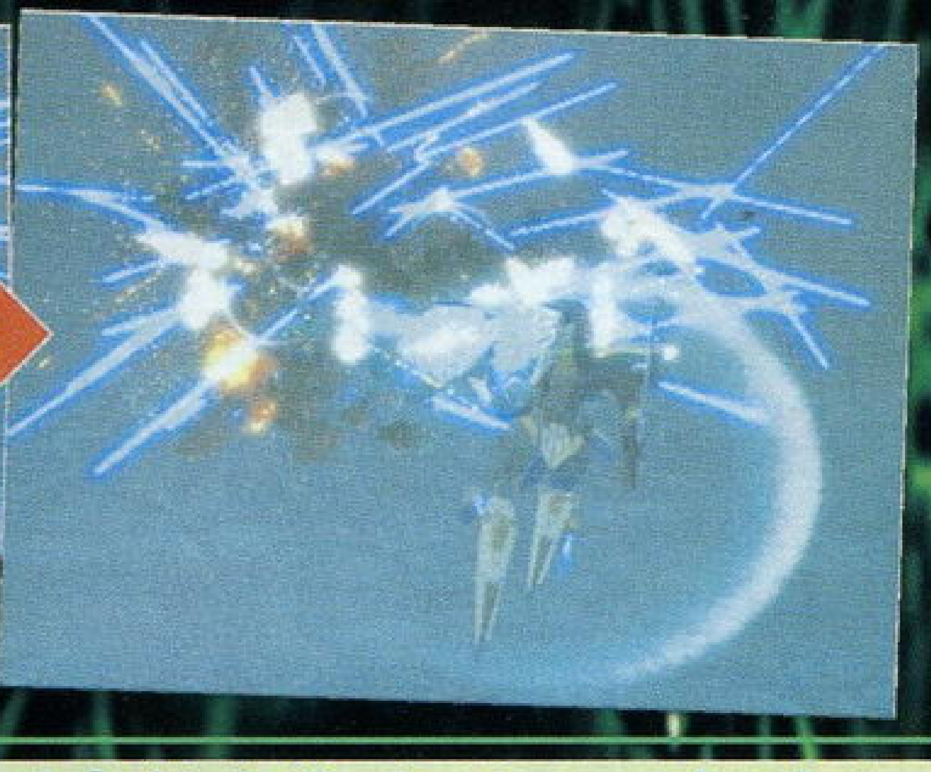
射击！・・・SHOT

▼ 雷射光线有自动锁敌的设定，一口气击落多个敌人吧！

与敌人远距离交战时使用的技巧，并且可以进行连射，如果你蓄力时间越长还会发出强力的“爆裂射”，还有可以同时锁定多个敌人的冲刺雷射光线，并且雷射光线与前作相比更是POWER UP！

青之闪光疾走！

击破这帮杂鱼！



▲无数的青色光线在敌人面前飞舞，将杂鱼一扫而光！

机械、角色设定由“恶魔绘师”金子一马担当！

“恶魔绘师”金子一马先生我想各位玩家一定不会陌生吧，这次小岛先生请来金子一马来为游戏设定机械和角色(当然，新川洋司是不会少的)。游戏中的一架BOSS 机体“因赫尔特”(INHERT)以及其“信使”罗伊德，就充分体现了金子一马先生那独特的画风和诡异的表现力。小岛秀夫＋新川洋司＋金子一马，这梦幻般的组合将会做出怎样一款游戏呢？请拭目以待。

金子一马

◀因赫尔特 埃及神话中战争与狩猎之神其名字的含义是带回在远方的人。

◀驾驶因赫尔特的信使——罗伊德，露出头部的3根连接器充满妖异的感觉。

因赫尔特A的3D再现

KEYWORD

ANUBIS：埃及神话中掌管死亡的神，有胡狼的头，将人类的灵魂与羽毛放在天平上，如果罪孽深重羽毛就会比灵魂重，这样他就将灵魂喂给阿迈密特，那个就永世不得超生。(相信看过《圣斗士》的玩家都知道是什么样子吧)

JEHUTY：洪水期，第一月，古埃及人后裔的语言，JEHUTY 月，现代历是 7 月 19 日至 8 月 17 日

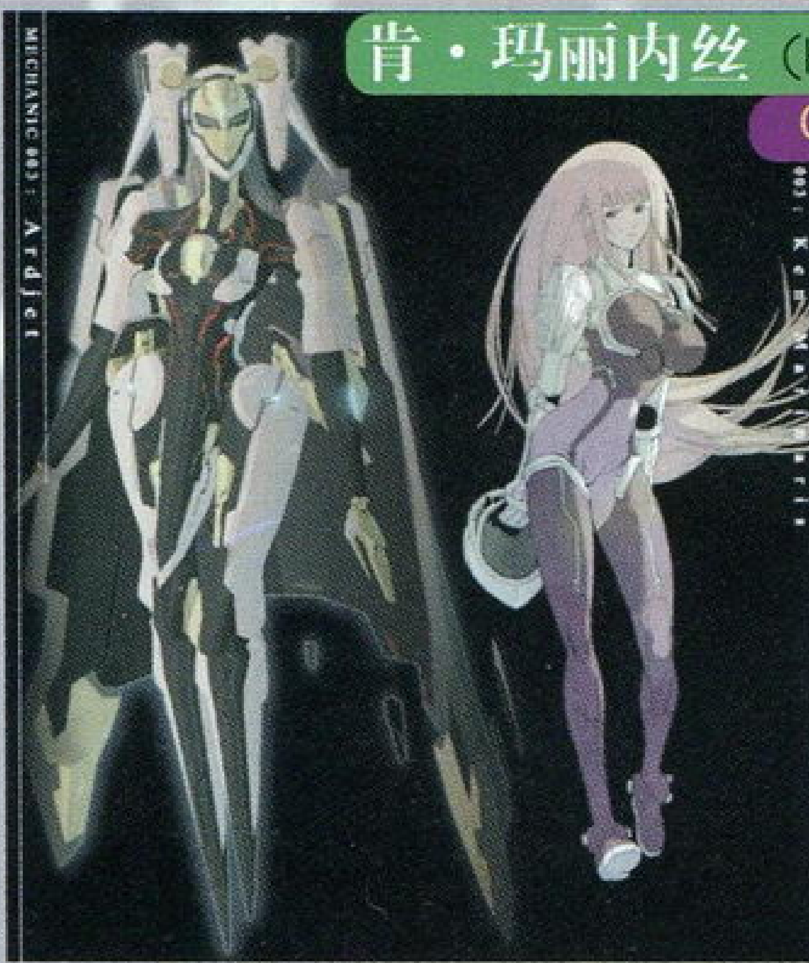
ORBITAL FRAME：《A.Z.O.E. 》里对人型兵器的统称。

RUNNER：信使，对驾驶 ORBITAL FRAME 的驾驶员的统称。

AAMAN：阿曼，埃及神话里登场的怪物，拥有鳄鱼的头，狮子的前足和河马的后足。

肯・玛丽内丝 (Ken Marinaris)

CV：雪乃五月



驾驶“阿谢德”(ARDJET)的女性驾驶员，一个讲原则冷漠的人，她是诺曼的属下。

维欧拉 (Viola)

CV：手冢千春

驾驶“内夫提”(NEPHTIS)，不过她应该在前作中战死了……

雷奥・斯坦巴克 (Leo Stenbuck)

CV：铃村健一

前作主人公，已经长大成人的他在《A.Z.O.E.》中乘坐新机体VIC VIPER登场。

话梅杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

文：D·S

前线狙击

SD高达G世纪NEO

SDガンダム GGENERATION NEO ジージェネレーション・ネオ

PS2	BANDAI	SLG	1人
	预定2002年11月28日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	–		6800日元

在TGS 2002上大放异彩的BANDAI今年末最强力的游戏《SD高达G世纪NEO》最近又公布了新的情报。而这一次游戏的制作总监督牛村宪彦先生也公开表示这款最新的"《SD高达G世纪》系列"作品将向游戏迷完美展现高达壮阔的历史画卷，并对SLG类型游戏的潜力进行深挖掘，绝对值得每一个"高达迷"全情期待！此外在谈到这款游戏的系统时，牛村先生声称不会有根本性的变化，但是对玩家的指挥能力和创造能力的要求比以前提高了，电脑AI比起前作又有所强化，不同的难度、不同的篇章将针对不同等级的玩家。在牛村先生最后的总结性发言当中提到，即便是现在已经公布的资料也只不过是游戏基本内容的60%而已，当玩家拿到这款游戏的时候，一定会有更惊喜的发现！

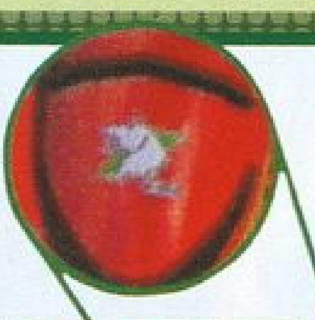
兴奋热点 01 徽章可以提升能力

装备上徽章的驾驶员可以提升能力，这一点是新作中追加的原创要素。所谓的"徽章"，可以通过击毁敌机或者使敌方机体加入而得到，并且游戏中设置有许多种的徽章，不同的徽章在使用后的效果也是不同的。比如有的徽章可以提升驾驶员的行动值，而有的徽章则可以提升驾驶员的指挥值。由于使用起来非常方便，所以在游戏中收集徽章就显得很有挑战性了，要让己方的部队成员得到强化的话，务必要留意这个新要素。

收集要素 令玩家疯狂！

◀将强大的敌人消灭之后，便可以得到徽章。图中我方部队得到了夏亚的专用机徽章。

▲在战斗中，同样可以看到徽章的标记，因为它一般都刻在该机师所驾驶的机体上。



▼图中的徽章是可以提升驾驶员的格斗值和MP值的，真的是相当醒目的设计呢！

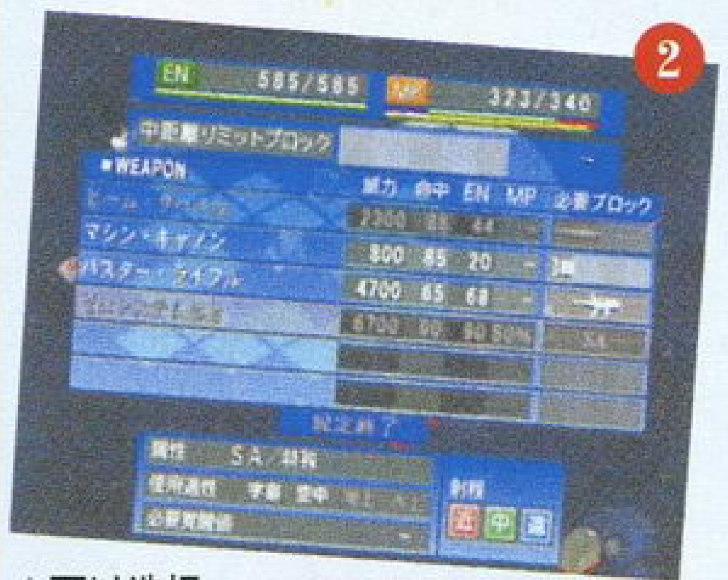
▲徽章在地图上会以道具的形式出现，但敌人是否也会抢夺这些徽章呢？

▲给值得培养的驾驶员装备上徽章之后，他（或她）的基本能力值都会有所变化。

▶斯罗的指挥值上升了，看来ACE驾驶员再加上最稀有的徽章的话，便可以独挡一面了！

兴奋热点 02 必杀的特殊攻击炸裂！

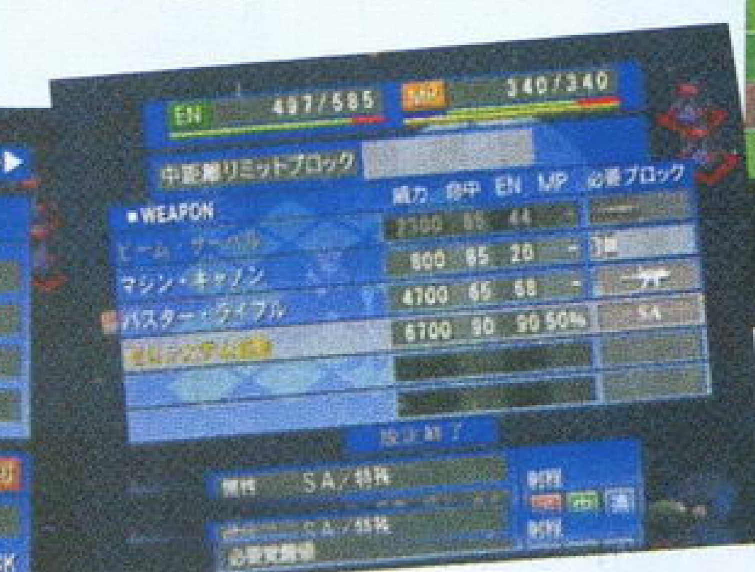
每个角色都有"TENSION"这一数值，我们或许可以称它为"压力"。在战斗中，只要击落敌机TENSION值就会上升，而角色的状态也会变成"强气"、"超强气"等。当TENSION状态变为"超强气"的时候，角色就可以使用特殊攻击（Special Attack，简作"SA"）了！所谓SA是将角色的能力提升到最大界限时的攻击，威力自然也是相当惊人的！但是使用过后"TENSION值"就会下降，所以无法进行SA连续攻击，玩家在使用的时候一定要考虑到这个要素！



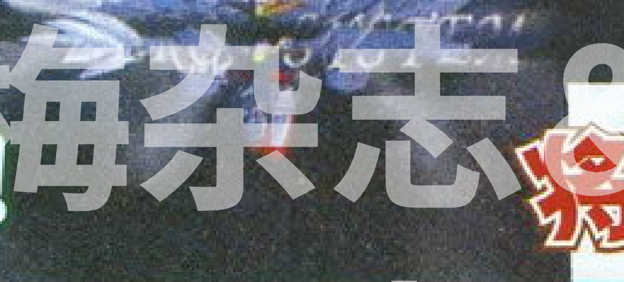
▲可以选择的武器威力最大值也还没有到达上限。

◀画面表示的就是此时的TENSION状态，可以看到希罗·唯现在处于"强气"中。从现在开始只要不断击落敌机就可以进入"超强气"状态。为了达到那个状态，请一定要耐心等待，最后便可以放出华丽的SA的！

▶当再次将敌机击毁之后，希罗·唯终于变成"超强气"状态！



◀WING ZERO CUSTUM终于可以发动最强攻击了。



▶精美华丽的战斗画面怎能错过？

ZERO SYSTEM完全解禁，最终兵器随时可以发动！

将敌人化成灰烬吧！

梅杂志&3DM.SMW
www.plumbook.cn

兴奋热点 03 通过“开发”机体来增强军备！

“开发 · 设计 · 改造系统”一直是该游戏系列的一大特色，作为最新作的本游戏自然保留了这个要素。通过战斗将机体的等级培养到“ACE”以后，该机体就可以用于开发了。玩家可以用ACE级的机体作为基础进行新机体的“开发”，也可以将不同的机体进行组合从而“设计”出全新的机体，利用不同的方法对己方军队进行强化，这样就可以组成一支完全符合个人“美学”的军队了！（笑）通过开发和设计不断提高科技水平，不仅可以更容易开发出强力的机体，还能够对一些实用的机体进行量产。如果制造了很多台这样的机体，就可以利用人海战术将那些久攻不落的据点占领了，效果也不一定就比少而精的策略差呢！

向着开发出ZZ高达而努力！

◀技术力已经达到要求，终于可以进行Z高达的开发了。而这条开发路线的最终机体是ZZ高达！

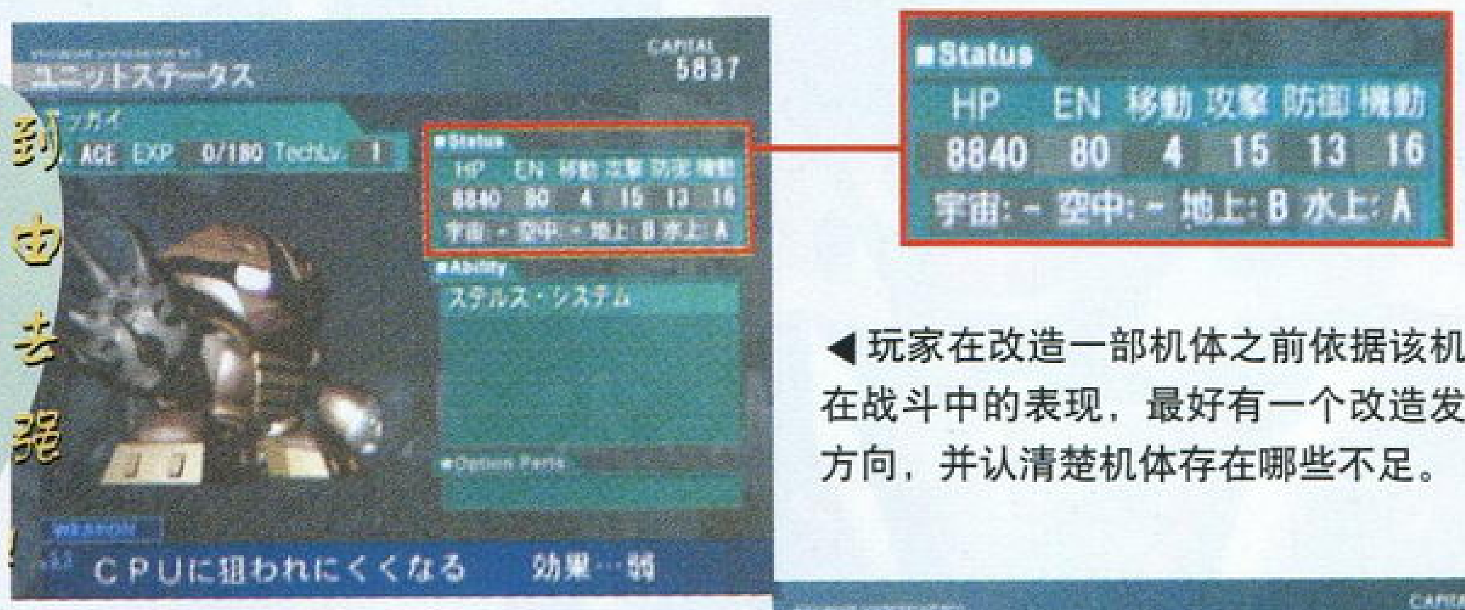
▲由于初期需要的资金和技术力都要求比较高，所以进行开发之前玩家必须要慎重考虑才行。但是偶尔集中开发某一系列的机体，说不定在战斗中能发挥意想不到的作用呢！

◀ZZ 高达完成品开发成功，真是几经波折啊！

兴奋热点 04 “改造”使机体的性能提升！

除了开发与设计之外，机体性能的提升还可以通过改造来完成。对于那些性能相对稍弱的机体，改造时的侧重点就在其性能上相应的薄弱环节，只要改变机体原有的不足之处，那便可以在战斗中看到它们真正的威力！此外，在该机体上装备一些强化部件也可以使它的性能上升。

技术达到要求，由你亲自去打造最强的机体！



◀玩家在改造一部机体之前依据该机体在战斗中的表现，最好有一个改造发展方向，并认清楚机体存在哪些不足。

▼由玩家自由选择所强化的基础性能项目，创造出该系列中最强的机体！

▲在改造中需要消耗 Customization Point 这项数值。改造完毕之后一部性能完全强化的机体就诞生了，快点将它投入到前线的战斗中去吧。而改造的乐趣也是在资金允许的条件下深挖机体潜力的主要手段，也许一些看似是“垃圾”的机体在经过一番改造之后，将成为量产型机体的“样本”也说不定啊。

《周刊少年杂志》连载中的超人气漫画完全游戏化！

PS	BANDAI	FTG	1～2人
	预定 2002 年 12 月发售		记忆要求未定
CD-ROM	–		5800 日元

鬼眼狂刀

▲中文版《鬼眼狂刀》第16卷已于10月上市。

以“千人斩”为称号的武士“鬼眼之狂”，在强者云集的战国时代进行冒险的 SF 时代剧漫画（历史科幻冒险漫画）《SAMURAI DEEPER KYO》（中文译名为《鬼眼狂刀》）在日本的人气正如日中天。一向以改编动漫画为相关游戏而著称的游戏厂商BANDAI当然不会错过这部经典的少年漫画了，在吸收了一部分原 SNK 的游戏制作人员后，其开发的 2D 格斗游戏都有一定的水准，（比如前一段时间推出的《通灵王成王之路》）而以角色魅力为主要卖点的该漫画相信绝对适合制作成格斗游戏！这个消息对那些“KYO 迷”来说必定是令人振奋的，让我们一起期待该游戏在今冬的发售吧！

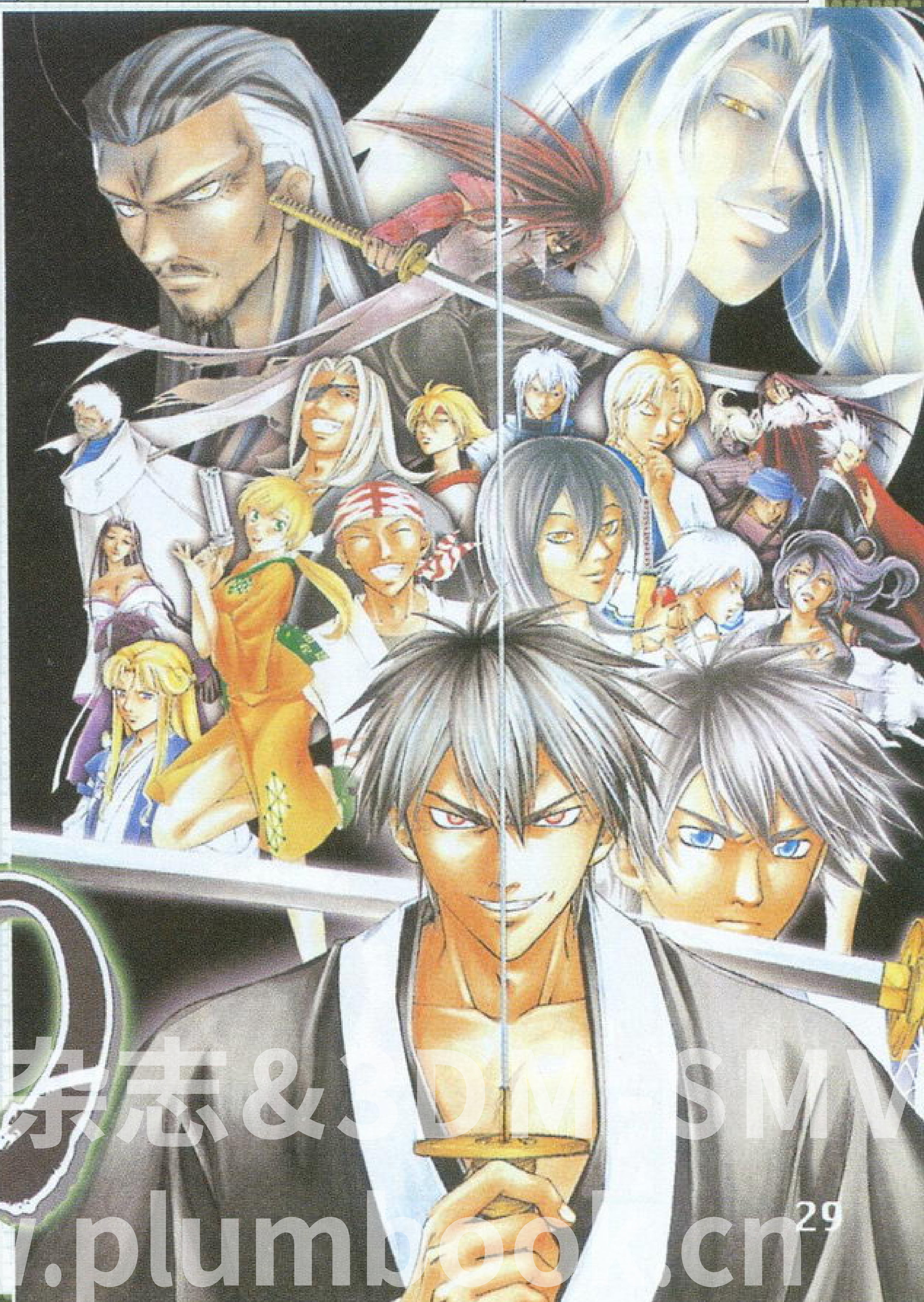
该游戏被BANDAI官方定义为“超格斗 ACTION”，可以预想到游戏在一般的2D格斗游戏的玩法基础上还会有一定的改良。在角色进行对战的时候，均是使用武器进行攻击的，这一点完全符合原著。此外游戏比较吸引人的地方在于可以进行“2对2”的战斗，但不可以自由替换所选择的两个角色。由于两名角色则有正副之分，再加上目前公布的登场角色将多于 21 人，所以相应组合的数量也在 200 种以上！在游戏系统方面，将分别对应“初心者”（初级玩家）和“上级者”（高手玩家），这一点设计是同游戏难度有着密切联系的。

◀ 无视对手防御的高速攻击发动，完全忠实再现原作中的决战气氛，实在令人兴奋！

▼狂的超必杀技——无明神风流杀人剑“蛟”的炸裂攻击！相信其他角色的必杀技也均会被原汁原味地收录到游戏中。

超绝必杀剑发动！

SAMURAI DEEPER KYO キョウ



沙木杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn

文：D·S

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2002年11月22日发售		芯片记忆
卡带	–		5800日元

超级机器人大战原创世纪

为了纪念《超级机器人大战》诞生10周年，BANPRESTO专门为"超铁杆"FANS打造的《超级机器人大战原创世纪》目前又公布了很多新的角色与系统资料。想想D·S是从1995年开始接触GB的《第二次超级机器人大战G》的，到目前为止也有8年多的时间了！也许有些"《机战》系列"作品现在看来并不值得反复研究，但这一次的新作却代表着非凡的意义，因为这是一个原创的世界，一个不依靠任何动画原作的名气而发售的全新S·RPG游戏，"机战之魂"在这里！

BANPRESTO SUPER ROBOT WARS
スーパーロボット大戦
机战10周年纪念作品

"魔装机神系"是"《超级机器人大战》系列"中最受欢迎的一个原创系列，在《第三次》、《第四次》以及《α外传》中都担任着重要的剧情组成部分。记得有玩家说只有"魔装机神系"登场的"机战作品"才是真正完整的，其实从某些方面来看并不是没有道理。目前只公布了安藤正树和琉妮两名角色，想来游戏中该系列一定不止他们两个，更多的"魔装机神系"角色将会大活跃！从琉妮仍然乘坐的是旧款的VALSIONE（在《机战α》中她乘坐的是改良型VALSIONE R）来看，新作的相关故事可能是讲述安藤正树从地底世界"拉基斯"回到地面上的故事。

魔装机神系参战决定！

安藤正树

◀风之魔装机神的驾驶者，从日本被召唤到地底世界"拉基斯"的17岁高中生，因为追赶杀害义父的凶手白河愁而回到地面。正义感强，运动神经超常。不过他是一个典型的方向白痴，并且面对女性的时候显得很害羞。

▶AKASHIC BUSTER直接命中正树的宿敌白河愁。

韦斯妮

塞巴斯塔

▼必杀技CROSS MASHER增加了机体动作，太华丽了！

琉妮·佐鲁迭古

▶DC总帅比安博士的独生女。刁蛮任性，但却相当单纯，自称是"正树的女朋友"。运动神经、反射神经和动态视力均非常优秀，而且由于父亲是超级机器人迷的关系，从小就接受各种训练。

www.plumbook.cn

RW-1 R-GUN

韦妮达·巴迪姆

▶月球上的机体生产商"玛奥工业"的社员，很有成熟女性的魅力。除了拥有念动力，更具备潜入敌军阵地进行侦察的优秀能力。但关于过去她的一切资料不明。她所驾驶的机体是《机战α》中伊古拉姆乘坐的指挥官专用机RW-1 R-GUN。

机战α系参战决定！

▲高出力的重金属粒子炮是机体变形之后发动的强力一击！

伊古拉姆·保林斯肯

◀SRX队的教官，曾任SRX队前身PTX队的队长，同时他也是SRX计划的主要成员，在对异星人的超技术解析方面的能力无人能及。他乘坐的机体是担任PTX队队长时驾驶的PTX-005威萨巴WILDSCHWEIN（德文，意思是野猪）。

▶这部机体可是第一次在"《机战》系列"中登场呢，大迫力的特写画面再现！

布克林·勒菲尔特

▲隶属ATX队，身为南部响介的部下，是一位很讲义气，做事认真但却没什么头脑的热血青年。正义感比普通人强一倍，厌恶所有歪曲事理的情况发生，但这种性格也很容易让他陷入危机中。

▲该机体搭载了1号机专用的T-LINK系统。

▲G·IMPACT·CANNON具有将敌人一扫而光的威力！

▼▶古伦加斯特贰式的必杀技——计都瞬狱剑发动！

▶迅猛的招式具有将敌人一刀两断的气势！

RTX-010-1

晓击霸Mk-II

SRG-02-1

古伦加斯特贰式

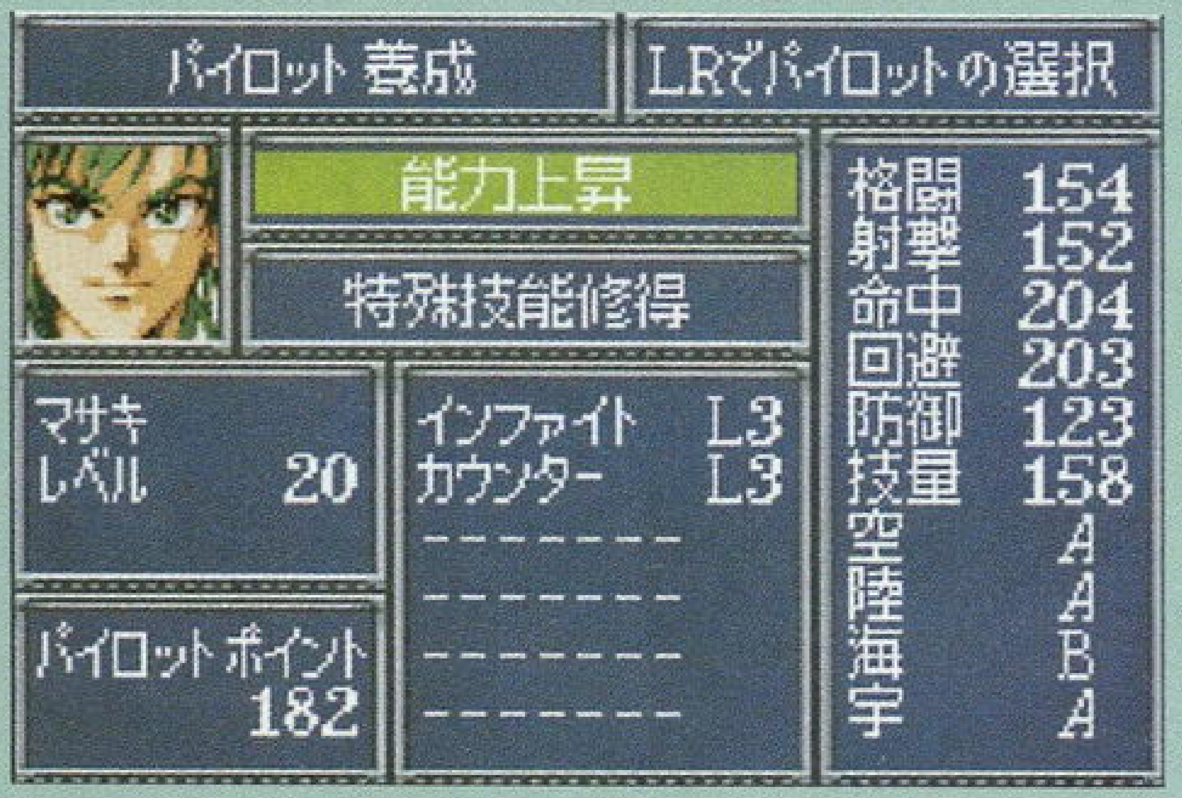
▶与伊达流星是青梅竹马的朋友。性格温柔但非常冒失，偶尔会做出惊人的举动。以医疗人员的身分登上了战舰，后来因为她具有念动力使其成为作战人员。她的座机古伦加斯特贰式也装备有念动感知装置与T-LINK系统。

水羽楠叶

▲以最至诚的心期待这款"机战10周年"纪念作品！

完全进化，自行调整驾驶员能力！

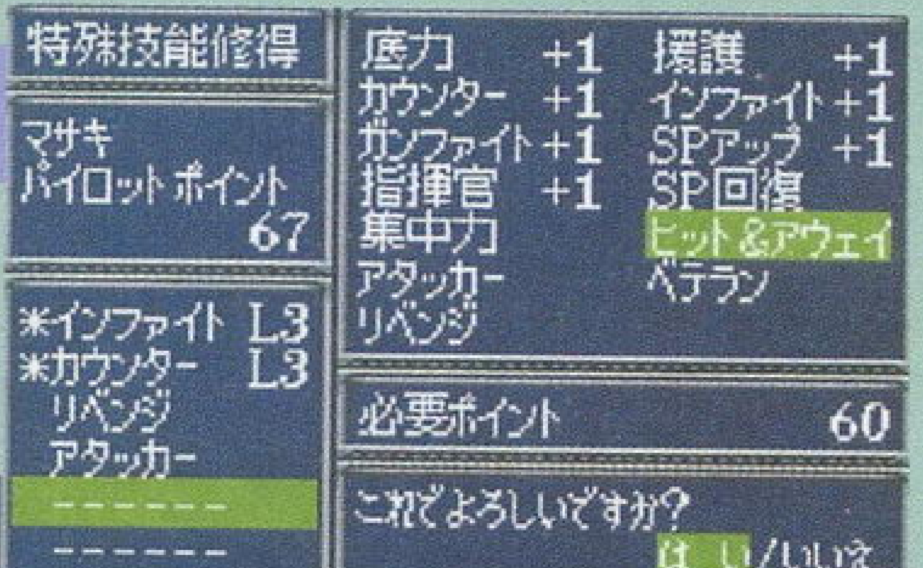
继上期公布可以自行更换机体的武装之后，这一次又宣布了另一个让"机战迷"惊喜的系统！《机战OG》搭载的"PILOT养成系统"可以让驾驶员利用PILOT POINT（简称PP）自由上升能力值，或者用来学习特殊技能。玩家可以完全按照自己的喜好，培育一些各具特色的角色，可见《机战OG》不愧是号称最高自由度的"机战作品"啊！而取得PP的方法很简单，就像取得经验值和金钱的方法一样：击毁敌机。因此要增强实力的机师就必须要身经百战了！



自行决定能力上升或是学习特殊技能，可以将角色培养至最强！

特殊技能修得

利用取得的PP来选择修得诸如"援护"、"底力"等特殊技能，这其中还包含了许多新的特殊技能。



能力上升

格斗、射击、回避与命中这些驾驶员的能力可以通过PP来增强，而且包括地形适应性也是可以利用PP来改造的。

寺田贵信访谈第二弹！

记者：从这一作开始加入的驾驶员培养系统到底是个怎么样的系统呢？

寺田贵信（以下简称寺田）：直接了当地说就是改造驾驶员的系统，呵呵，听上去很可怕吧。（笑）我因为非常抵触靠金钱来改造，所以在敌人机体上设定了PP，当敌机被击坠时，击坠他的那个驾驶员就能得到PP了。（注意：攻击过这部敌机，但没有将其击坠的驾驶员是得不到PP的）然后使用这些PP，可以提升驾驶员的格斗或是射击数值，还可以把地形适应性从A提升到S。

记者：原来如此。

寺田：还有一点，使用PP，在一定程度内可以按照自己的爱好附加特殊技能。

记者：这个怎么讲？

寺田：驾驶员育成画面中，从一开始就表示在这款游戏里可以修得的特殊技能，你可以通过消费PP的手段给驾驶员附加特殊技能，说俗一点就是卖特殊技能。（笑）但是为了不让像"援护"这种强力特殊技能一开始就能学会，所以我们设定了很高的PP，这样一来就衍变出各种各样的育成方法，比如你可以储存PP，然后买特殊技能，也可以一点一点地提升驾驶员的各项数据。

记者：比如说，普通情况下不能觉醒的特殊技能就不能附加了？

寺田：当然可以了。最初看角色能力时，发现没有"援护"这一项技能，你可以在驾驶员养成系统里给他（她）加上这项特殊技能，附加之后当他（她）的LV升到能学会时自然就会觉醒了。

记者：原来如此。那这样一来，根据每个人的好恶不同，可以培养出完全不同的角色？

寺田：对，因为人都分好多种类型嘛（笑）。你可以一个劲儿地增加"援护"回数，也可以一直增加回避和命中，造一个敌人完全打不中的角色。因为有各种各样的育成方式，所以非常有趣呀。

▲该游戏将发售初回限定版，赠品是一本52页的关于原创角色、机体设定和名词解释的资料。

www.plumbook.cn

文：D·S

機動新撰組 萌えよ剣

机动新撰组 萌芽之剑

PS2	ENTERBRAIN	A·RPG	1人
	2002年12月26日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	—		6800日元

由“《樱大战》之父”广井王子先生担任制作总监督，邀请著名漫画家高桥留美子担任人设，再加上一批新崛起的游戏制作人员，便创造出了一款非常令人期待的游戏——《机动新撰组 萌芽之剑》。其实最初公布这款游戏是2000年将会在PS上推出，后来因为PS2的发售以及各类制作方面的问题，导致这款游戏在游戏发售表中突然无声无息地消失了，直到如今，终于重见天日！游戏的玩法其实和“《樱大战》系列”非常相似，故事主人公弓月新太郎带领着3位新撰组美少女成员努力维持着京都的和平，所有期待这款游戏发售的玩家可以暂时把它当作“和风版《樱大战》”！

游戏流程完全简介

该游戏按照日期分为多个章节，故事主角弓月新太郎在“平日”（出勤日）和“假日”（休息日）中展开活动。基本上在出勤日内发生的事情都同主线剧情有关，当事件结束之后，该章节便自动完结。接下来进入休息日，此时弓月新太郎便可以自由地在新撰组的宿舍内移动，与各角色进行交谈，增加女孩子的好感度。

1 每天的开始

每天清早，新太郎都会和队员们进行交谈，得知当天的行动目的。例如收到路人被害，或有人目击怪物出现的情报，总之选择“谈话”是每一天的开始，要想多触发事件的话便要好好利用这段时间啊！

2 移动场所一览

除了可以从队员那里得到情报外，为了掌握更准确的线索，必须要到镇上收集情报。在游戏中进行这部分的内容类似普通的AVG，新太郎可以在整个京都地图上选择要去的地点，电脑AI则会根据路程的远近自动计算出所需要的时间。在到达各个地点之后，不仅可以打探情报，也会遇到新撰组的队员们，甚至突然遇上魔物并与之战斗也不奇怪。但是由于一天的时间有限，玩家应该根据早上与队员交谈时所得到的提示，好好思考一下应该优先到哪些地点去，以免白白浪费了时间。另外，到山崎屋的话可以选购各种战斗中使用的道具。

目标地点
倒三角形所显示的地点是玩家打算前往的地方。

现在位置
表示Q版的弓月新太郎的位置就是现在的地点。

剩余时间
这里表示的是一天内的剩余时间，随着主角移动或触发剧情而减少。

地点名称
在大地图上显示出可以移动到的地点名称。

壬生神社

商店街

大德寺

新撰组屯所

3 巡逻的拍档

当选择移动结束后，也差不多是夜晚时分了，新撰组会举行“巡逻作战会议”，这时必须选择晚上同行的拍档。至于可以选择的人，会因为白天剧情的变化而相应改变。

4 晚间巡逻

晚间巡逻的目的是为了清除京都内出现的魔物，不过游戏的方式却与白天的移动模式有着很大的区别。移动方法是沿着京都的街道行走，打倒地图上出现的敌人。一般情况下与敌人接触后便马上进入战斗。

5 每日的收支报告

晚间巡逻结束后，电脑AI会计算出当日的收支结果。收入最主要的来源是打倒魔物，但队员们的治疗费和新撰组的经营费也包括在内，万一打倒敌人后的收入少于支出费用的话，那可大事不好了！

高桥留美子笔下的女孩你会喜欢吗？

游侠&3DM&SMV
www.plumbook.cn

掌机上将再次掀起“拳皇”的热潮！

前线狙击

文：KOF FAN 紫枫

THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood

格斗之王 EX2 热血咆哮

刚经历过《街头霸王 ZERO3 ↑》的“洗礼”，各位掌机格斗迷们恐怕又要再一次尝尝等待的滋味了，明年元旦将会有一款最新格斗力作发售，那就是——《格斗之王 EX2 热血咆哮》！

GBA	MARVELOUS	FTG	1～2 人
	预定 2003 年 1 月 1 日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		售价未定

目前已知本作将以“JUDGMENT”系统显示 TECHNIC LEVEL 数值来取代前作的计分方式。电脑会以玩家的连击数以及剩余体力等等内容来判定最终等级。而操作方面则和前作一样，STREKER系统仍然保留，种类繁多的各种模式依然健在。希望MARVELOUS这次能够将“EX2“做得像KOF一点。（笑）让我们一起期待吧！

▼ 目前公布的游戏场景全为“2000”。

▶ 未有任何说明的游戏原画设定。

故事背景

大蛇篇结束后的时代……故事发生在前作一年后，全世界的格斗家们又受到KOF 邀请函，但组织者不明，这又会是一场阴谋吗？代表着三神器之一的神乐千鹤感受到了那股阴暗势力的波动，但自己要守护封印，所以拜托守护着三神器的“十神宝”之一的大神零儿出席KOF 大赛，他将会与三神器之一的草雉京以及叶花萌（并不知道自己是十神宝之一）编为一组。

另一个场景，未收到邀请函的八神面前突然出现了一个矮个子漂亮小女孩和一个身高近2米的高个子女性。“你们是十神宝吧……”八神不屑地说道。

“我想没关系吧，因为你说要见我们所以我们就来了。”一女性说道。“相信不管我们怎么阻止你还是要去参加 KOF 吧。”另一女性说道……

这个时候发生了一连串犯罪事件——在同一天内出生的男孩子都消失了，他们都会出现在KOF 的决赛会场上，接受这项案子的玛丽要阻止这一阴谋。为了暗中调查，她就拜托特瑞他们一组出场KOF。怒之队也察觉到这一系列阴谋，所以也决定参赛。

出场队伍

本作中新出现的名词“十神宝”。紫枫看了半天硬是缓不过神来，原来的设定是神乐千鹤、草雉京、八神庵守护三神器，现在又多了十个人来守护，而且叶花萌原来是“十神宝”之一！这剧情设定倒是蛮吸引人的。本作出场有 7 个队伍，每个队为三个人，全新角色有 3 人。（新人数量比街机还奢侈，玩掌机真是幸福啊！）

主角队

继承草雉流古武术的草雉京，截拳道加古武术的叶花萌，还有流派别不明的大神零儿。大神零儿难道是神乐千鹤的徒弟？他抱着的是……

饿狼队

前作里实力不俗的特瑞不知在本作里会有什么变动。安迪与不知火舞在插画中仍然是郎才女貌。希望这两人的实力变得强大一些。

龙虎队

前作作为 STRIKER 出场的坂崎尤丽在本作里顶替了罗伯特的位置，这下子极限流空手道的坂崎一家就全到齐啦！

怒之队

军人的职责就是维护正义！所以这次的KOF大赛肯定有怒队参加啦！在前作中克拉克和拉尔夫一弱一强变态得要死！这次一定要改！

韩国队

正义的战士金家藩带领着手下两位勇士参加 KOF 大赛。蔡宝键和陈可汉仍然想用行动来证明自己已经改邪归正了。

超能力队

代表着中国的 3 人小组，使用特殊的超能力与邪恶势力作战！麻宫雅典娜还是那么清纯可爱。

八神队

插画还没有公布，大家尽情的幻想吧！估计这次八神不会让我们失望的，不过那两名新角色……一高一矮？到底会是怎么样的形象呢？

《KOF EX2》将仍由负责前作《KOF EX》的原班人马制作，本作插画为全部重新绘制。目前游戏的开发度为 20%。估计我们在过年前应该可以顺利玩到。

话梅杂志&3DM SMV www.ptumbook.cn

前线狙击

在NGC和GBA上经营牧场

牧场物语 奇妙人生

文：LIKY

知名的模拟经营游戏《牧场物语》将会同时登场 NGC 和 GBA，喜欢这个系列的玩家可不要错过了。NGC版定名为《牧场物语 奇妙人生》，系统方面与以往系列没有多大差别，但是这次加入的“结婚系统”却有点意思。虽然“结婚”这个概念在以往的作品中就已经出现，但这次结婚后可是会生小孩的，生了小孩当然就要抚养了，所以这次不光要种菜养动物，还要开始养小孩了。唉！真是越来越累啊！

NGC	VICTOR	SLG	游戏人数未定
	预定今冬发售		记忆要求未定
特制 8 厘米 DVD	对应 GBA 连接线		售价未定

主人公

这便是我们的主人公，为了享受大自然的清新，享受田园风情，毅然决定在这个乡间的小镇“专心务农”。

牧场的生活

要经营牧场就注定了整天忙碌的生活，每天都要给田里的作物浇水、给饲养的动物喂饲料，到了收获的季节还要忙着收割农作物，平时在家里还要抚养小孩……总之，生活是如此“充实”，“充实”到你可能会厌倦。（笑）

结婚系统

在以往只是作为一个噱头而存在的“结婚”这次真正成为了一个系统，结婚生子，抚养小孩开始成为游戏一个重要的组成部分。这次游戏的长度长达 30 年，在这 30 年内，你要慢慢走过谈恋爱、结婚、生子、养家这一人生轨迹，而其中怎样把自己的孩子教得知书达理、聪明过人也是最为重要的一环。

▲小镇上有不少女孩，她们都可以成为你未来伴侣的人选，就看你的“手段”了，呵呵……

GBA	VICTOR	SLG	游戏人数未定
	预定今冬发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800 日元

牧场物语 矿石镇的同伴们

如果大家玩不到 NGC 版的《牧场物语》，那么 GBA 版的可一定要玩玩。GBA 版《牧场物语》的舞台名叫“矿石镇”，玩过 PS 版的人应该很熟悉吧，因为矿石镇就是 PS 版《牧场物语》的舞台。这次的故事发生在 PS 版的几年后，原来那些熟悉的人物当然会出现在这次的游戏中，不过故事可就完全不同了。

种植作物

开荒种地是游戏最基本的进行之道，首先要除掉碎石木桩，然后是开垦、播种，随后便是每天一次的浇水……经过一段时间的辛勤劳作，作物渐渐长成，收获时节是最令人振奋的，此时也最能体会到农民伯伯丰收时的心情。

与村民交流

既然在小镇上生活就免不了与这里的人们打交道，平时他们遇到什么难题可要热心帮助一下，他们对你的回报也是相当丰厚的。

饲养动物

养牛能挤牛奶，养羊能剪羊毛，养鸡能得鸡蛋，这就是养动物的好处。饲养动物除了每天给他们喂食外，还要经常与它们交流来增进感情，给它们刷毛（当然不包括鸡了），带它们散步……这可是倾注爱心的行为。

迷你游戏不会少

在特定的日子会举行赛马会，获得胜利会得到奖励哦。这次还有斗鸡比赛呀。

NGC-GBA联机系统

NGC 版的《牧场物语 奇妙人生》和 GBA 版的《牧场物语 矿石镇的同伴们》将会在同一时间发卖，而且这两个版本可以进行联机哦。通过 NGC-GBA 专用联机线，两个游戏的舞台都可以联系起来。

NGC版中有一处称为“遗忘谷”的地方，这里有一道高高的山崖，谁也不知道山崖那面是什么地方，但是只要使用联机线与 GBA 版相连后，主角就可以翻过这道山崖，那边的世界竟然就是 GBA 版的舞台——矿石镇。同样的，GBA 版的主角也能够翻过山崖到“遗忘谷”来做客。

联机也就相当于两个镇子的人互相交流，这种交流当然会给正常的游戏带来某些变化，比如发生新的剧情，得到新的道具，饲养新的动物……很多珍稀道具和动物是只有通过这种交流才能得到。

NGC 版・遗忘谷

▲自己种植的农作物和饲养的动物也可以拿到邻村去卖。

GBA 版・矿石镇

▲通过交流能够结识到更多的新朋友，发生更多有趣的事件。

前线狙击

ポケットモンスター ルビー ポケットモンスター サファイア

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

文：LIKY

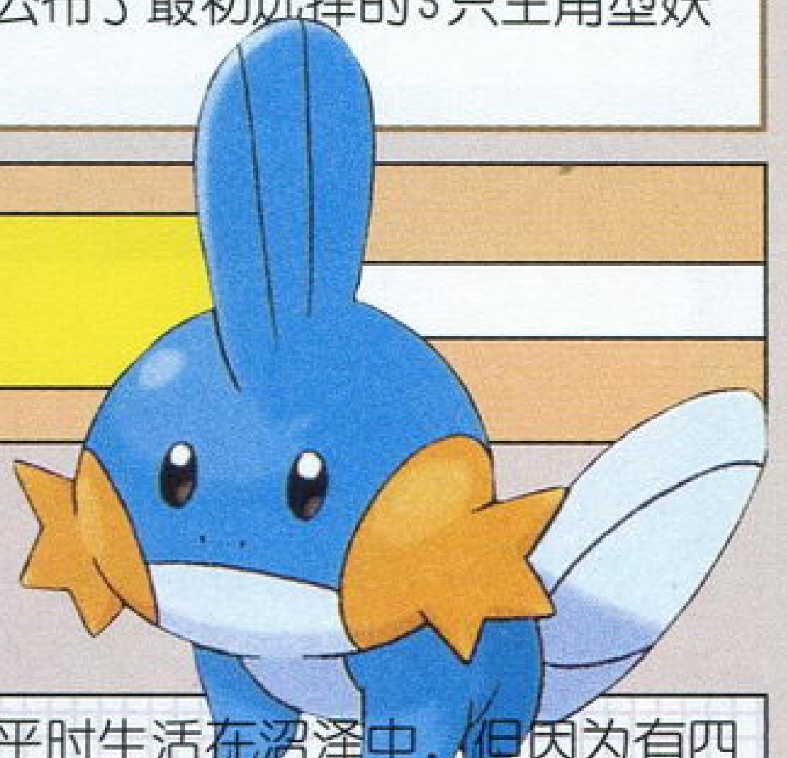
GBA	NINTENDO	RPG	1～2人
	预定2002年11月21日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		售价未定

距离11月21日还有不到1个月的时间，翘首企盼的“口袋迷”们马上就要迎来自己的节日。大家也知道，随着游戏发售日的临近，厂商会公布越来越多的“猛料”，把大家的胃口吊足，比如这次任天堂就公布了最初选择的3只主角型妖怪。大家现在最好沉住气，随我慢慢往下看。

3只主角型妖怪

冒险最初会从3只不同属性的妖怪中选择1只带上，这已成为“《口袋妖怪》系列”的传统之一。通常这3只妖怪的属性分别是火、水、草，互相克制，而且作为主角型妖怪，实力都很不俗。那么这次GBA版的《口袋妖怪》会不会保留这一传统呢？答案是肯定的。(优良传统怎能随便丢？)GBA版的3只主角型妖怪也分别是火、水、草3个属性，现在就把它们拉出来遛遛，让大家评评。

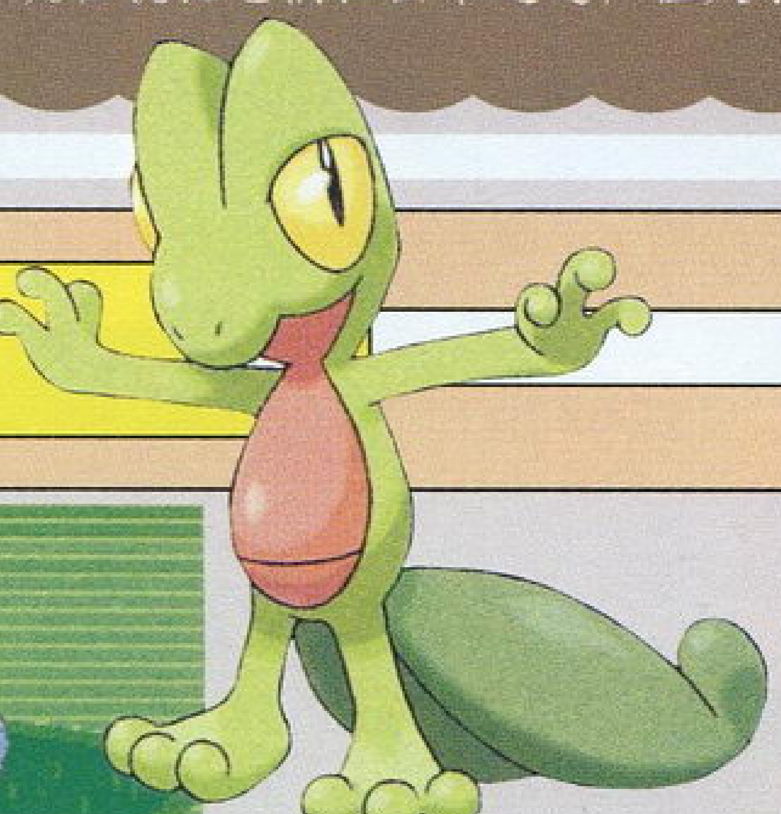
属性：水	ミズゴロウ
身高：0.4米	
重量：7.6公斤	



平时生活在沼泽中，但因为有四肢，所以也可在陆地上活动。从头顶上的突起可以看出鱼的特征（鱼鳍）。因为是水属性，会使用“水铁炮”特技。

▲“水铁炮！发射！”等级比别人高这么多，不一击必杀才怪。

属性：草	キモリ
身高：0.5米	
重量：5.0公斤	



▲草系妖怪的特技是吸收对手的HP，可惜攻击力不高。

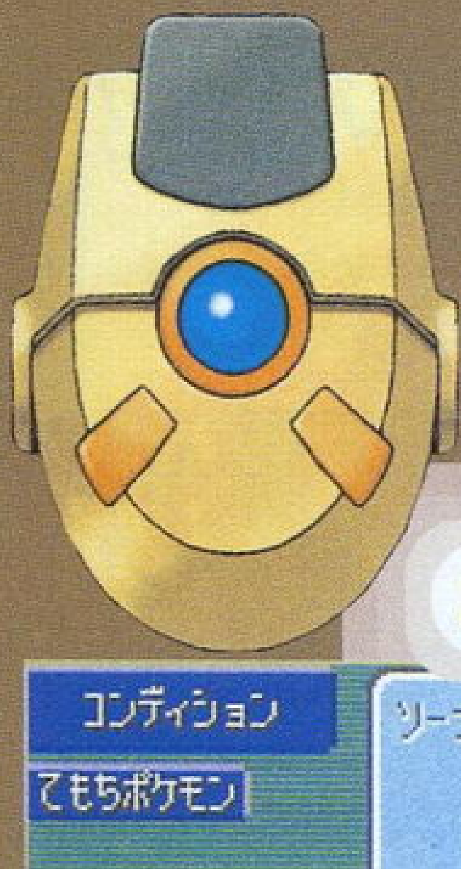
比起另外2只，它的外形就不那么可爱了，可能是因为长得像蜥蜴的缘故吧。虽然是草属性妖怪，但让人一看就觉得它身上带毒，

属性：火	アチャモ
身高：0.4米	
重量：2.5公斤	

从外形来看就是一个可爱的小鸡仔，不知道进化后会不会变成母鸡，那样的话应该会具有“飞空”属性。既然是火属性妖怪，当然会吐火了。（火鸡？）

▲火属性的特技对敌方的草属性正好有特效，应该能造成大伤害。

新型的“口袋工具”



大家应该还记得在《口袋妖怪 金·银》里面，主人公在最初会得到妈妈送给的“口袋工具”。这个“口袋工具”就像一部功能强大的掌上电脑，记录了地图、时间等各种重要资料，是冒险必不可少的道具。而这次将会有新型的“口袋工具”登场，它就叫“POKEMON NAVIGATOR”，简称“POKENAVI”。

功能之一

▲POKENAVI的其中一个功能就是查看妖怪的选美资料。上次已经给大家介绍过游戏中经常会有“口袋妖怪竞技会”，也就相当于“选美大赛”，大会根据口袋妖怪的“酷”、“可爱”、“美丽”、“智慧”、“强壮”这5个方面来评选。而通过POKENAVI就可以查看妖怪这5个方面的具体数值。

培养妖怪

选美的5项数值当然是可以增加的，这也是玩家培养妖怪的另外一种方式。只要给妖怪吃一种叫“ポロック”的东西，那些数值就会增加。那ポロック到底是一种什么东西呢？其实它是一种合成果实。大家应该还记得在《口袋妖怪 金·银》里面可以在野外的树上摘到各种果实，这次GBA版同样也能这样，而且这次可以把摘到的各种果实进行合成，从而得到ポロック。根据果实的种类不同，合成出来的ポロック也不同（主要是味道不同，有的甜，有的辣），给妖怪吃后能增加不同的数值。

▲同样能在野外摘到果实。怎么树的颜色都变得花花绿绿的了？

游侠&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

塞尔达传说GBA（暂名）

GBA	NINTENDO	A·RPG	1～4 人
	预定 2002 年 12 月 13 日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		价格未定

原始的塞尔达+新生的塞尔达——两款不同风味的游戏

无数玩家都在期待着《塞尔达传说》在 GBA 上登场。是啊，在任天堂的主机上怎能没有塞尔达呢？看过我们 7 月 A 的杂志的读者应该已经知道，GBA 版的《塞尔达传说》将会是当年的经典名作 SFC 版的《塞尔达传说 众神的三角力量》的完全移植版。其实不光如此，GBA 版还会收录一个名叫“四支剑”的原创模式，这个模式可以让 4 名玩家一起联机游戏，让玩家充分体会到合力冒险的乐趣。一个是曾经的经典塞尔达，一个是新生的原创塞尔达，就在 12 月 13 号，你一次都能玩到。

塞尔达传说 众神的三角力量

1991 年登场在 SFC 上的《塞尔达传说 众神的三角力量》曾获得了当时的日本媒体 39 分的评价，游戏素质之高可见一斑，相信玩过这个游戏的玩家都会对游戏动听的音乐以及精巧的谜题印象深刻。这次 GBA 版做到的不光是完全移植，新要素、新剧情也会加入哦，这样即使以前玩过 SFC 版的玩家这次也能找到新的乐趣。

▲那天早晨，我们的主角林克被塞尔达公主的求救声惊醒，他立刻向着王宫而去……大雨似乎预示着不寻常的事情要发生。

为了救塞尔达公主……

▲林克从密道进入了王宫，公主的声音就是从里面传来的，林克开始了搜索。这便是游戏的第一个迷宫了。

▲与铁球兵士的对决开始了，这是遇到的第一个强敌，公主就关在旁边的牢房里，只有打败这个铁球兵士才能救出公主。

◀终于救出了公主，但是事情还没有完，必须将公主安全带出这个危险的王宫。玩过 SFC 版的玩家应该还记得下一步是去王座那里。

塞尔达传说 四支剑

允许 2 至 4 人一起联机冒险便是这个模式的最大卖点，而且根据参加人数不同迷宫也会发生变化。谜题全部都是根据多人合作的特点来设计的，玩家能够充分体会到相互配合、协力战斗的乐趣。而且这次的联机模式绝不是像《超级马里奥 A》等游戏的联机模式那样的小品式作品，它完全就是一个像《光明之魂》那样的正统联机游戏。大家还可留意一下，这个模式下的林克的造型是不是非常可爱？没错，与 NGC 版林克的造型一样哦。

“四支剑”的舞台

◀这就是舞台选择画面，不只一个舞台哦，真让人兴奋啊！

协力作战

▶4 人一起推动大石块，充分体现合作的理念。

宝石争夺战

◀ 4 人争先恐后地往前冲，后面的敌人要赶过来了。

▲好多宝石啊，大家一起抢，这时就不是合作了，而是竞争。

▲将同伴扔到对面去踩动机关，使吊桥出现，其他人就可安然通过了。

▲过关后出现统计画面，看谁得的宝石最多。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：特约撰稿人 DARKBABY

兄弟仁义——高桥兄弟和 CAMELOT 的故事

自由而无拘束的创造就是我们的最高理想！！ —— 高桥秀五

楔子：

自古以来，日本作为一个偏狭贫瘠岛国，其地域特征造成独特的民族性，弱肉强食的主题始终贯穿着这个囚笼般的恶劣生存空间千百年的历史进程。强者固强，弱者也费尽心计力图争取自己的生存权利，或左右逢源、或胁肩谄媚……莫不尽显人间百态。在日本战国时代的末期，智者真田昌幸在丰臣与德川两大对立势力的激烈冲突中为确保家族的存续而采取了分家的策略，长子真田幸村娶丰臣家的骨干大谷刑部之女为妻，而幼子真田信之则与德川家四天王之一本多忠胜的女儿结为秦晋。真田昌幸在两大阵营中都投下了很重的筹码，结果虽然他和幸村投靠丰臣氏反德川的计划最终失败，但真田家族却因为其智谋仍然得以平安延续了数百年。

今日的日本 TV 游戏产业虽然市场容量不足北美的一半，却有着多达 400 家以上大大小小的软件厂商展开激烈搏杀，其残酷程度比之战国时代有过之而无不及。自任天堂、世嘉争雄硬件霸主地位以来的进退取舍更是困扰各大厂商的主要课题，往往有站错队如 GAME ARTS、WARP 等一蹶不振的，也有像KONAMI、KOEI 等从此一飞冲天的。有这样的一对兄弟为了在 TV 游戏业的竞争中能立于不败之地，仿效了古人的策略而分仕两家，演出了一段极具戏剧性的业界逸事。

高桥宏之现年47岁，1957年生于日本东京都的一个殷实家庭，大学毕业后在NHK 电视台负责节目策划工作。弟高桥秀五比宏之小了 5 岁，自幼就对制作电脑软件有着独到见解，大学毕业后在某著名会社中担任系统工程的设计和管理工作。兄弟两人的性格截然相反，宏之沉稳寡言而秀五则生性张扬跳脱，两人的兴趣爱好却有着惊人的相似，最主要的是他们对兴趣爱好钻研到底的精神也完全吻合。上世纪 70 年代初开始的保龄球运动在日本大行其道，国内最高峰时涌现了上千家专业场馆，还是中学生的高桥宏之经常趁节假日巡游东京都周边的保龄球场馆参加各种比赛以赚取昂贵奖品。当时年仅八岁的秀五也自带着最小规格的保龄球和哥哥一起出场参赛，他在这方面的天赋明显远胜乃兄一筹，每局平均得分居然超过了 220 分被赞誉为“天才少年”。多家体育类杂志对高桥兄弟进行了专访，两人还曾经代表日本参加了关东地方举办的世界保龄球锦标赛并获得较高名次。此外高桥兄弟对欧美摇滚乐也情有独钟，几乎所有的零花钱都花在了购置唱片上，两人经常会在家附近的唱片行不期而遇，大家不约而同地买了相同唱片的事情也屡屡发生。

高桥兄弟曾经有过很多兴趣爱好，但是最终只有电子游戏被他们视为了一种可以作为理想和事业的不懈追求。

一 因缘

往往是偶然的一次因缘巧合，却足以改变了经历者的人生轨迹。1985 年的秋天，已经转行从事运动器材贩卖的高桥宏之偶然接触到了KONAMI 著名的横向卷轴类 STG 街机游戏《宇宙巡航机》，宏之被该游戏华丽的图像和巧妙的构思所倾倒，于是他经常出入于街机厅。到年底宏之把当时大红大紫的任天堂FC主机捧回家中，从此兄弟两人的闲暇时间完全被这台红白相间的小玩意儿所占据，半年内他们差不多玩遍了所有的FC游戏，所有近百款游戏中最令他们折服的还是由宫本茂主持制作的《超级马里奥兄弟》，两人觉得这款作品有着其他游戏无法比拟的奇妙创意和大气度，宏之曾多次对秀五说：“能设计出这种游戏的人一定是个与众不同的天才！”秀五对此也深有同感。虽然两人的最大兴趣变成了玩电子游戏，但他们却并没有出现过以制作电子游戏为终身事业的想法，而1987年高桥宏之进入ENIX担任营销业务员的事件却成为了一种契机。

ENIX 并非纯粹的游戏开发厂商，还兼营着文具、糖果制造等其他副业。社长福岛康博通过和高桥宏之几次亲切交谈后发现这个产品营销策划有着非常独到的见解，当即决定把他转到《勇者斗恶龙》制作组参与剧本策划工作。年届30突然转行对宏之本人来说不辄是一场巨大的挑战，以他的年纪在 ENIX 的游戏制作成员中也属“高龄人士”，乐于尝试新鲜事物的高桥宏之还是很乐意地接受了安排。当时的ENIX可谓是精英云集，崛井雄二、中村光一、饭岛健男、内藤宽……乃至后来CAMELOT 的元老重臣村守将志等无一不是日本业界的顶尖人物。这是高桥宏之飞速成长的时期，他从周围那些天才的青年同事们那里学到了很多有益的东西。在高桥宏之的大力撮合下，刚走出大学校门的弟弟秀五也进入ENIX加盟FC版《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结》的开发团队。高桥秀五曾经回忆起那时的情景：“大家团团围坐在一张大桌子边上，哥哥经常为某个细节问题和内藤宽展开激烈的争论，而饭岛自顾自低头在本子上涂写着什么，头发已见谢顶的御大样（日本业界人士对崛井雄二的敬称）则微笑的倾听大家发言，烟头很快就将面前的烟灰缸堆满，光一通常总是在旁一声不吭，但是最后会做出恰到好处的总结性发言……”《勇者斗恶龙》的前两作已经取得了很大的成功，崛井雄二希望能使罗特三部曲的终章达到更高的境界，开发成员们对剧本和系统的某个细节的合理性都要进行反复论证，这种积极务实的态度给高桥兄弟留下了不可磨灭的印象。《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结》成为了FC史上最成功的RPG游戏，累计销量达到了 380 万套以上。高桥宏之对这个游戏的贡献有目共睹，他大胆提出强化战斗乐趣的思路，《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结》因此增加了前两作没有的职业系统，这种构想以后一直得以沿袭下去。

《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结》完成后ENIX的内部发生了不小的动荡，一些功成名就的老社员纷纷自行设立软件会社，如饭岛健男的PANDORA BOX等。中村光一在16 岁时就注册了自己的 CHUN SOFT，这个过去的一人会社伴随着ENIX和“《勇者》系列”的壮大而逐步成长起来，在内藤宽的撮合下高桥兄弟同时进入了 CHUN SOFT 共同参与《勇者斗恶龙Ⅳ 被神引导的人们》的开发工作。《勇者斗恶龙Ⅳ》被称为精英的最后集结，过去的那些伙伴和新加盟的山名学、真岛真太郎等人一起再度创造了游戏业的神话，这个多角色的章节式游戏被赞许为“《勇者》系列”中风格最特异的一作。这时的高桥兄弟第一次产生了独立进行全新探索的想法，他们在内藤宽的再次怂恿下离开CHUN SOFT 合资设立了有限会社CLIMAX 并由高桥宏之担任代表取缔役，从此走上了坎坷的独立发展道路。

二 结与绊

《Shining & the Darkness》（《光明与黑暗》）是高桥宏之担任总策划的首部作品。仅仅是为了挑战，高桥兄弟和内藤宽选择了当时号称硬件机能最强的世嘉16位新主机MD 作为开发平台，当时的世嘉对愿意推出RPG游戏的第三方软件厂商采取了积极协作的态度，特意成立了一个以高桥兄弟为主导的名为 SONIC 的制作小组并提供资金和技术的支援。1991 年3月26日发售的这部类似《巫术》的3D迷宫探索型RPG 虽然在日本本土反响平平，但是在欧美却获得了极大的成功，巨大的怪物和游戏角色、丰富精美的场景变换带给玩家极大的视觉冲击，首批出货的30万套仅在发售当月就抢购一空，结果欧美地区的累计销量达到了60万以上成为最初在海外热卖的日产 RPG 游戏（A · RPG 类《塞尔达传说》等不在统计之列）。《光明力量 众神的遗产》推出于次年的3月，该作品采用了 S · RPG 的模式，是高桥兄弟力图在任天堂同类型的不朽名作《火焰纹章》基础上取得突破的意欲之作，本作的地图和战斗模式采用了类似 3D 的构图方式，使得临场感极具迫力，将一个剑与魔法的古代神话世界真实地再现在玩家面前。故事虽然沿用了老套的光与暗两种势力的对决，但是诸多个性丰满的角色交织成一幕感人的史诗。战与火中穿插交织的友情、爱情、仇恨、背叛等林林总总让玩家久久无法忘怀。高桥宏之秉承了自己一贯提倡的“战斗乐趣”的思想，该作品战斗系统的战略性和趣味性都非常成功，各种职业的特征一目了然，玩家可以根据自己的喜好选择不同的角色作为培养重点来达到通关目的，特别值得称道的是制作者还采用了直观的图形让玩家能很快掌握该游戏的操作系统。《光明力量 众神的遗产》成为 MD 中期最具代表性的名作，不但在日本引起了不小的反响，在欧美更是再次引起了轰动，《光明力量 众神的遗产》的累计全球最终销量达到了 80 万套以上。直到今日 GBA《黄金太阳》推出时，很多

www.plumbook.cn

资深玩家都会因为是高桥兄弟的作品而大力追捧。

虽然《光明力量 众神的遗产》的成绩斐然，却无法改变高桥兄弟与内藤宽彻底决裂的残酷现实。生性圆滑善变的内藤宽在认真评估了当时的TV游戏产业的发展态势后确信世嘉MD将无法成为主流，坚持认为跨平台发展才是CLIMAX永保安泰之道，而高桥兄弟则认为背弃一向善待己方的世嘉是不道德的行为。在双方陷入各执一端的僵局后高桥兄弟愤而退出了CLIMAX，而内藤宽接手CLIMAX的当月便立即宣布为任天堂SFC、GB等提供软件支持。

相比较跨平台发展后内藤宽和CLIMAX的风生水起，1993～1994这两年间无疑是高桥兄弟游戏制作生涯中的低谷。1993年下半年开始MD在全球范围都陷入了苦战，死守世嘉阵营的兄弟两人事业发展当然也同样大受打击。1993年10月发售的《光明力量Ⅱ 古代之封印》是MD主机实至名归的代表作品，无论系统、故事情节、声像效果等各方面都比前作有了很大飞跃，在人物设定方面还特意重金聘请了著名漫画家SUEZEN先生主持担当。本作的故事一改以往王子复仇记的俗套，所谓的光之英雄ボウィ不过是一个普通的青年城镇居民，集结在他周围的光明力量和魔王ゼオン展开了殊死血战。游戏中登场的人物比前作多了许多，性格的刻划也更见功力，特别是通过引发相关事件而让同伴加盟这一构思更大大提升了玩家的代入感。对同伴的能力采取了均衡化设计，一改前作强弱悬殊的状况。在战斗系统上针对敌方的AI进行了大幅度强化，玩家操作的角色经常会因为不慎落入敌方的伏击圈而惨遭围殴，大大提升了战斗的乐趣，高桥宏之颇为得意地把《光明力量Ⅱ 古代之封印》称为TACTICS RPG（战略型RPG）。世嘉为这款16M的年度大作投入了高额广告宣传费用，但是在拥有《DQ》和《FF》等超豪华阵容的SFC大作群挤压下《光明力量Ⅱ 古代之封印》在日本的销量并不尽人意，至于在该系列大卖的北美市场也因为人设过于唯美化而倍受争议。高桥兄弟领军SONIC小组期间还为世嘉8位彩色掌机GAME GEAR开发了“《光明力量》系列”的三部外传，限于硬件销量和机能等原因影响力相当微弱。1994年4月推出的MD-CD版《光明力量CD》是高桥兄弟首部CD-ROM媒体游戏，本作是根据《光明力量外传》前两作的故事脚本进行重新制作，被当时的许多世嘉游戏专门志评为MD-CD主机必携的一款杰作！

一直为非主流硬件制作游戏，使得曾经名噪一时的高桥兄弟逐渐淡出了公众的视线，他们也认识到这一点的危险性，对于游戏制作人来说名与利往往是成正比例的，宫本茂、崛井雄二等署名的游戏轻易便能有百万级的销量。1994年开始的TV游戏产业群雄争霸的乱世也着实让兄弟俩感受到机遇和威胁的并存，从松下3DO到索尼PS、世嘉SS等次世代主机接踵登场，除了继续维系和世嘉集团的亲密关系，另外寻求发展方向也是未来的必由之路。

三 奇策

1994年4月4日，高桥秀五突然宣布脱离世嘉SONIC小组并组建了软件开发有限会社CAMELOT，秀五与索尼旗下的SCE签订了合作开发软件的正式契约，SCE方对这个出身《勇者斗恶龙》制作团队的名人礼遇有加，把这个原世嘉阵营骨干的加盟视为一次不小的战略胜利。虽然在CAMELOT的成立公告上赫然写着代表取缔役高桥宏之的名字，宏之却向世嘉方面推说这一切不过是弟弟个人的“胡作非为”，他还率众加紧开发对应SS的3D RPG《Shining Wisdom》（《光明传说》）。

事实上这一切都是兄弟俩人苦心酝酿的变通之策。由于SONIC小组与世嘉的紧密联系使之无法与其他硬件厂商展开积极合作，另外鉴于过去死守世嘉阵营的信誓旦旦，使得如果突然转换方针必将引起内藤宽等同道旧友的耻笑。无奈之下高桥兄弟只得精心策划了一场兄弟分袂的闹剧，实际上SONIC小组和CAMELOT基本上就是两个招牌一套班子，把世嘉和SCE两家都蒙在了鼓里。高桥兄弟选择PS作为第二发展平台是经过深思熟虑的，他们对当时所有的硬件进行比较后发现PS是最适合制作游戏软件的平台，SCE公关部门的积极配合的友善态度也使他们大生好感，另外索尼的赫赫威名也是关键砝码，两人最终决定为PS这个寄予厚望的新兴势力制作RPG游戏。

在过去日本游戏业界凡是出身于《勇者斗恶龙》制作团队的人都被称为“《DQ》铭打者”而享受着无上荣宠（饭岛健男制作的很多游戏都是挂着“《DQ》参与者监制”字样作为卖点），即使ENIX本社的员工跳槽其他软件会社，《DQ》小组成员和非《DQ》小组成员间的待遇也有天壤之别。SCE对于能在招兵买马之初就能纳入高桥秀五这样的名人而深感欣慰，经过协商后CAMELOT制作的RPG游戏《BEYOND THE BEYOND》交由SCE负责发行。CAMELOT对参入PS的首作采取了相当认真的态度，《BEYOND THE BEYOND》充分体现了制作人力求突破的创新精神，淡化HP概念和组合连续技等构想从以往主流RPG的角度来看都是非常离经叛道的，为了体现高桥宏之所提倡“战斗乐趣”的特征，战斗中采用了独特的连打HIT系统（SCE以后自行开发的RPG大作《龙骑士传说》制作思路受此游戏的影响很深）。为了增加游戏的内涵，在游戏流程加入了过多的解谜要素而淡化了主题。所有的这一切都成为了日后玩家强烈抨击的焦点所在。在笔者的眼光来看，《BEYOND THE BEYOND》的风格与PS主机最初所吸引的人群也格格不入。但是这款似乎注定要惨败的PS首部正统RPG在SCE广告部门的巧妙包装下获得不小的成功，由女演员吉村美纪出演的15秒广告成为了一时话题，《BEYOND THE BEYOND》的日语简称“ビヨビヨ”在青年人群中广泛传播，甚至出现了不知PS和《BEYOND THE BEYOND》而“ビヨビヨ”却能琅琅上口的奇特社会现象。11月15日发售的《BEYOND THE BEYOND》最终出货突破了30万套大大超过了SCE和CAMELOT的预期，成为PS主机在1995年年末商战的主力产品之一。一直隐藏在背后的高桥宏之按捺不住寂寞而跳到台前，在《THE PLAYSTATION》专门志上高谈阔论一番，不过如此轻率举动却招惹了不小的麻烦。

世嘉方面对8月间在SS上发售的《光明传说》仅十多万的平平销量非常不满，当了解到CAMELOT的真相后对高桥宏之发出了措辞严厉的质询，同时中断了在SS专门志上原定的三回连续SONIC小组访谈特辑。而SCE则在获悉高桥兄弟与世嘉阵营的紧密关系后也不禁产生了疑虑。一时间高桥兄弟陷入了进退两难的尴尬境地。高桥宏之充分发挥了自身的外交天才而挽危难于即倒，他一方面再三向世嘉方表明自己坚定不移的忠心，另一方面又与秀五拜会了SCE的高层福永宪一剖白心迹，磋商的结果是高桥兄弟的地位反而在两家阵营中大大提升，世嘉和SCE当然不愿看到他们就此被拉入对方的阵营，所以都采取强化合作的手法积极笼络。

虽然在外交工作中高桥兄弟极尽手腕，但是他们针对两大阵营的软件支持却完全一视同仁，在1996年～1997年间制作的SS版《Shining The Holyark》（《光明圣柜》）、《光明力量Ⅲ》和PS版《大众高尔夫》都成为了脍炙人口的一时佳作，不过由于当时SS和PS硬件的境遇悬殊而导致游戏的销售成绩也大不相同。《光明圣柜》是继承“《光明》系列”初代作品《光明与黑暗》的3D迷宫探索型RPG的完全进化形态（笔者个人在《光明》全系列中最欣赏的一作），完全采用玩家的主观视点来推进游戏流程，大量的NPC和隐藏事件令游戏的世界观分外充实。战斗中全新搭载了妖精召唤的系统，使得战斗模式更为洗练简洁。这部作品是SONIC和CAMELOT全体成员的一次总汇演，美伦美奂的3D构图在当时的SS主机堪称翘楚，高桥兄弟麾下的技术力和开发力在本作得到了充分体现！不过这部美式风格浓郁的杰作在日本并不叫座，反而在北美再度成为末路中的SS主机的最后辉煌。《光明力量Ⅲ》三部曲则成为了高桥兄弟在世嘉硬件平台上的绝响，这部作品的故事背景定位在《光明圣柜》的十年后，通过三个不同立场的主人公的各自视点描绘出了パルメキア大陆间诸国的壮绝战争史。在技术和系统上该作品都有许多值得称道的突破点，但是却无力挽回SS没落的悲剧命运。高桥兄弟在前两章完成后宣布脱离SONIC小组，而最终章《冰壁的邪神宫》实际是由CAMELOT继续完成。

PS版《大众高尔夫》推出于1997年7月17日，起先并没有引起太大市场反响，凭借着SCE不懈的广告宣传和游戏的高品质才逐渐升温乃至广泛流行，最终该游戏轻松突破百万销量而成就为SCE屈指可

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

数的样板大作。这部作品的成功之道在于紧扣“大众”这一主题思想，在操作系统上力求简便易懂。但是在相关设定上却非常专业，无论是风向、地形倾斜度、球道位置等都十分真实，因此无论是初学者还是精于此道者都能够对该游戏产生浓厚兴趣。对战模式也使得《大众高尔夫》成为家族聚会的最佳娱乐项目之一。该游戏的诞生也颇具戏剧性，1996年开始高桥兄弟迷恋上了高尔夫运动，两人经常出没于全国各地的著名高尔夫场地，高桥秀五对以往发售的所有高尔夫游戏都很不满意，认为在真实度和上手度各方面有值得推敲之处，颇有意开发一款能完全体现高尔夫运动精髓所在的专业游戏。早在ENIX就曾与高桥兄弟共事过的村守将志成了这个构想的不二人选，村守在ENIX时就曾经为NEC的PC-8801制作过多部高尔夫游戏，对此积累了相当经验。开发过程中高桥兄弟也亲自到现场进行指导作业，一款由高尔夫高手监制的高尔夫游戏理所当然取得了大成功。

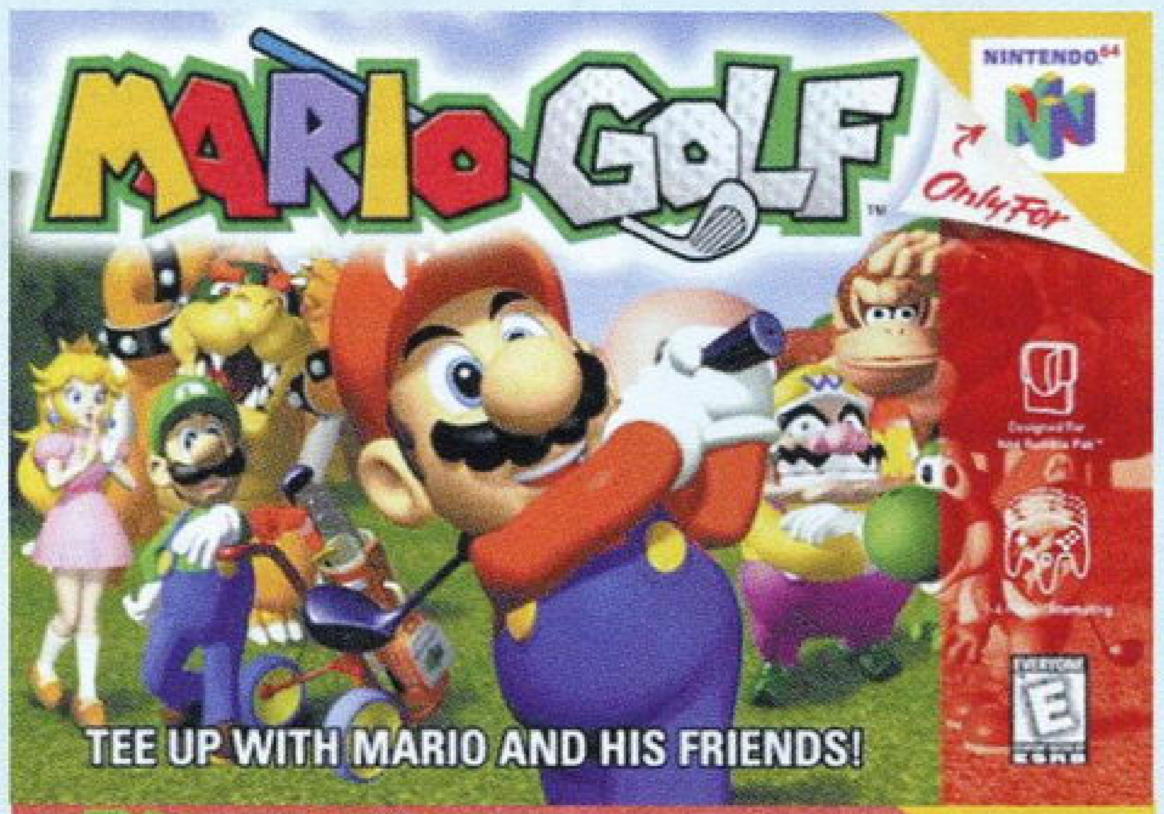
1998年初，SCE对相关业务提携会社进行了大幅战略调整，希望能将CAMELOT纳入旗下成为直属子会社，崇尚自由不愿雌伏于强者羽翼下的高桥兄弟当然不甘心就范，他们被迫重新开始选择新的发展道路。

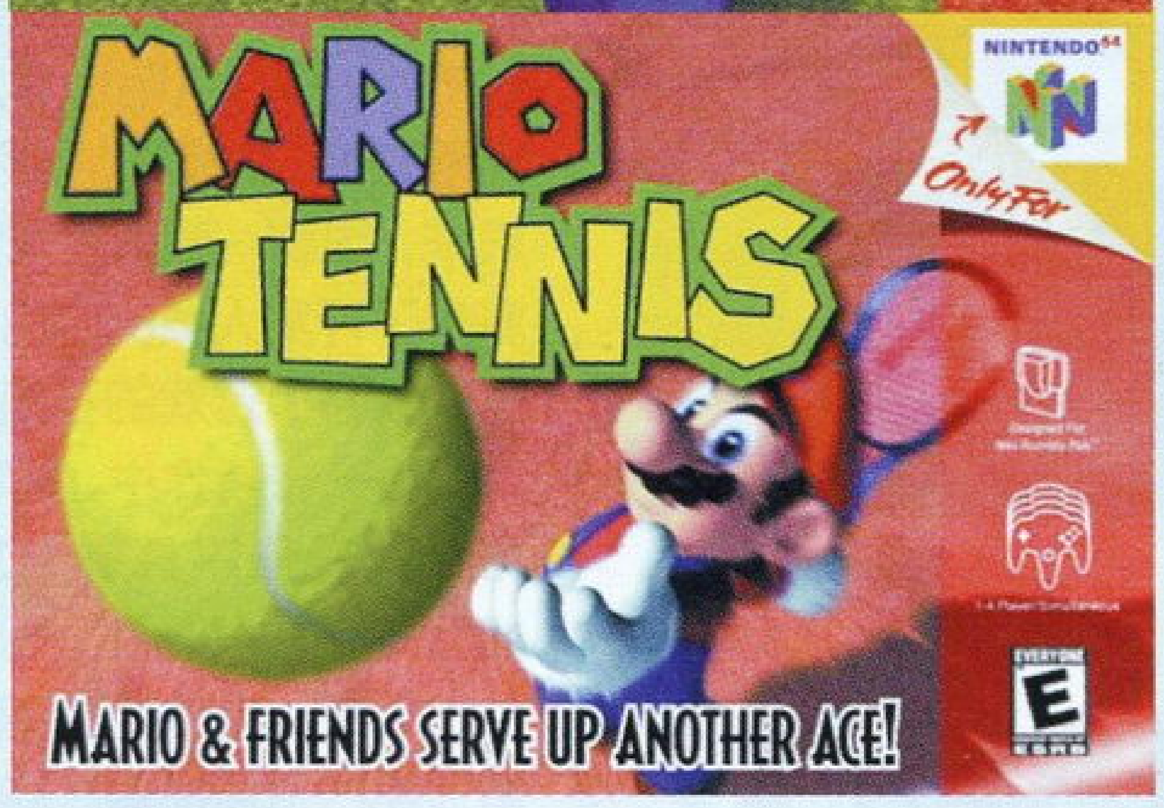
四 新之途

与SCE绝缘几乎使得CAMELOT陷入灭顶之灾，包括村守将志在内的十几名骨干都留下来继续为PS制作游戏，以后的历代《大众高尔夫》系列作品都是村守氏组建的新会社ClapHanz(クラップハンズ)协同SCE开发的。对于高桥兄弟来说在TV游戏可以选择的余地并不多，SCE的敌人只有世嘉和任天堂。通过昔日与世嘉长达十年的紧密合作，高桥兄弟对该会社的情况了如指掌，他们目睹了当时世嘉内部中山隼雄、大川功、入交昭一郎等三大派阀势力的互相倾轧，认定世嘉已经无法在家用游戏领域有所作为，惟一还能够与SCE互争短长的仅有任天堂。

任天堂的宫本茂一直是高桥兄弟最敬仰的游戏制作人，他们收藏了所有的《马里奥》和《塞尔达传说》的系列作品，曾几何时高桥宏之的《光明传说》因为风格过于相似而被传媒指认为“冒牌《塞尔达》”。当1996年6月《超级马里奥64》推出后，高桥兄弟又一致认为该游戏是足以承前启后的不朽名作。当然，过去在同行间广为传说的有关任天堂对待第三方的种种狠辣手腕也足以令高桥兄弟心存戒惧，但是他们已经别无选择，于是在1998年二人联袂前往京都任天堂进行商洽。任天堂的友好态度远远超出了高桥兄弟的想象，不但宣传部的首脑今西弘史亲自出迎，连宫本茂也赶来与他们促膝交谈，双方很快就达成了有关合作意向。任天堂方面素来了解高桥兄弟的制作实力，对他们目前微妙的现状更是一清二楚，特别令任天堂感兴趣的是高桥兄弟在世界最大的娱乐市场北美地区有着相当高的知名度，对之倾心接纳无疑将使任天堂的软件战略产生正面影响。

最初高桥宏之希望能在N64主机上推出一款名为《黄金太阳》的全新RPG，这部作品高桥兄弟曾经潜心酝酿了长达5年之久，但是鉴于N64主机的现状很难让原创RPG获得成功，他们决定开发一款高尔夫游戏以尽快在市场打开局面。在认真审阅了CAMELOT的开发计划后，宫本茂表示：“如果你们愿意的话，可以在这个游戏里使用马里奥等游戏形象！”这样的回答远出乎高桥兄弟俩的意料，在十多年间任天堂仅许可麾下最早的第二方厂商之一INTELLIGENT SYSTEM使用过马里奥的角色形象，结果诞生了全球热卖的千万级大作《马里奥赛车》(INTELLIGENT SYSTEM是著名的SLG游戏“《火焰纹章》系列”的开发会社，《马里奥赛车》三作的全球总销量突破了3500万大关)，承诺角色使用许可简直就是莫大的信赖和恩惠，无形中提供了游戏可靠的票房保证。在当时高桥兄弟的激动心情难以言表，他们决心全力制作出一款无愧于“马里奥”的高尔夫游戏。《马里奥高尔夫64》于1999年6月11日正式发售，从决定企划书到产品上柜销售历时不足一年，CAMELOT的工作效率让任天堂非常满意。《马里奥高尔夫64》成功地吸取了过去《大众高尔夫》的制作经验，在亲和力与专业性两方面取得了





平衡，游戏又巧妙利用了马里奥等角色超人气的号召力，蘑菇王国、耀奇岛等五个架空场地也都完全沿袭了马里奥游戏中的童话世界。品质与品牌相乘的结果当然是理想的销量，该游戏在日本的销量突破了70万套，全球销量更是接近300万。2000年7月21日《马里奥网球64》推出，这款游戏设定了许多充满趣味性的对战模式，每个出场人物都有各自的强力必杀技，对战的激烈程度因此而呈白热化，这款游戏的全球销量再攀高峰达到了400万套。短短两年间任天堂就增加了两个含金量极高的延伸品牌，而高桥兄弟和CAMELOT也名利双收，这正是名副其实的双赢局面。

随着任天堂陆续推出了新世代主机NGC和GBA，CAMELOT顺理成章地转换阵地，构想数年之久《黄金太阳》终于正式发表，GBA版本借鉴了过去SS版《光明力量Ⅲ》分章节推出的成功经验，不但缩短了玩家的等待时间而且也解决卡带的容量问题。这部被任天堂寄予厚望的大作RPG依然延续了过去“《光明》系列”墙内不香墙外香的宿命，在日本本土《黄金太阳 开启的封印》和《黄金太阳 失落的时代》两章的销量都不过30万左右，而在欧美却获得了极大成功，《黄金太阳 开启的封印》连续两年获得E3大展等多家权威机构评选的最佳携带游戏荣褒奖，海外的销量也远比本土要令人满意。客观角度上分析，GBA版《黄金太阳》确实存在着诸多不如人意的地方，人物对话繁琐拖沓、情节展开过于平淡、战斗系统过于简单、道具形同虚设……有些方面都是高桥兄弟制作的RPG游戏中一贯存在的弊病，虽然如此《黄金太阳》还是值得玩家继续期待，相信未来NGC版《黄金太阳》的推出才是这部高桥兄弟野心之作的真实水准。在CAMELOT的规划中明年将会有4款NGC、GBA的游戏陆续发售，届时该社必将有一番大作为。

CAMELOT虽然和任天堂展开紧密业务合作，但是在企业运营方面依然保持着绝对的独立性，高桥兄弟曾经多次表示不排除向PS2等其他主机提供软件的可能性，但是平林久和曾经一针见血地指出：“任天堂比世嘉等聪明的地方就是它会非常慷慨地给予合作者大量的恩惠，但这些恩惠同时也成为了有效束缚合作者的套索，因为离开了这些东西它们的生存空间将会大大缩小！”没有马里奥这块金字招牌的运动类游戏销量会是多少这只有天知道。我们有理由相信，在很长的一段时间内高桥兄弟和CAMELOT都将会是任天堂阵营中举足轻重的主力。

最后

兄弟齐心、其力断金——高桥兄弟的故事再次证明了这句中国古谚语的深刻含义。历仕三家而皆受厚遇，所有独立制作的游戏产品均由硬件厂商代理发行，这样的事例在日本游戏业界数十年来也属绝无仅有，充分证明了高桥兄弟的雄厚实力。高桥兄弟的事迹同样也是游戏产业发展轨迹的缩影，日益正规化的游戏TV产业已经逐步由手工作坊般的作业方式过渡到高投入、集团化的现代经营模式，个人自由创作的时代已经一去不复返，越来越多类似CAMELOT这样实力派小型软件会社将依附于大财阀势力以求得有限的自由生存空间。不过只要有充裕的时间和资金投入，依然能时时绽放出革命之花。

近日日本著名游戏刊物《电击》对在读大学生、高中生做了一份就职调查问卷，CAMELOT以高票位列最希望就职的游戏制作公司前十名，受调查者对之的评价就是：“社长的人格魅力高、具有很强领导能力，会社崇尚自由创造，工作环境宽松舒适，而企业的潜在发展能力相当可观。”

一个仅有三十多名员工、资本不过六千万日元的小型企业能具有如此强大的魅力，颇值得我们玩味再三！

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GO TO 史克威尔第5、第7开发事业部!

大阪史克威尔第5开发事业部

平田裕介

史克威尔地业务执行役员
第5开发事业部负责总监

大学毕业后在一家玩具公司任职，1985年跳槽到史克威尔做营业员，时置《最终幻想Ⅰ》发售之际，这时的史克威尔全社人员加起来只有50人左右。之后平田裕介担当了“《最终幻想》(以下简称《FF》)系列”、《时空之旅》、《马里奥RPG》等游戏的宣传工作。1995年，史克威尔加入PS阵营后，为了吸收各种类型的游戏，在大阪的开发小组中非常活跃，因此被调派到大阪工作，与此同时担当了第5开发事业部的部长。

开发出各种各样的游戏！不具有史克威尔风格的游戏意外地多

“大阪有史克威尔吗？”其实很多日本人都这么想，其实第5开发事业部是今年春天才称为事业部的，也难怪那么多人不知道了。大阪游戏开发小组开发过什么游戏呢？他们的移植作很多，但并不仅仅如此，开发小组那独特的思维正在业界中崭露头角，从平田先生的话中我们可以体会到史可威尔那勇于创新的精神，这也正是史可威尔的可贵之处。

我认为史克威尔并不是“SQUARE”而是“QUALITY”(创意)。

平田裕介（以下简称平田）：其实史克威尔在大阪是有开发部的，不过这次是实行事业部制，所以就成立了第5开发事业部。从某种意义上说，组织的体制并没有改变。

——在大阪成立事业部是什么时候的事？

平田：1995年12月，就在史克威尔宣布加入PS阵营之前。当时史克威尔希望以《FF》为中心向更多的游戏类型发展，在关西也建立一个游戏制作人员的中心，所以就建立了大阪开发部。待会要介绍的浅野、藤井他们，集中了以前喜欢打街机的开发人员20多人制作出了《Einhander》这款射击游戏；而后来做《武藏传》时又加入了20来人。我们都是抱着一种“创作出不同于已往史克威尔作品”的想法开始游戏开发的。

——现在大阪事业部的规模如何？

平田：现在大概有70人左右，和东京的史克威尔相比当然很小了，经常是一个小组开发多个游戏。

——大阪的史克威尔，如果用一句话概括其特征，您是怎么想的？

平田：打个比方，PlayOnline上的《Tetramaster》，企划是在东京，但程序部分就是在大阪，以藤井他们为中心制作的。另外，像《全明星摔角》，其实这款游戏是由大阪部开发的。从这个意义上讲，《Tetramaster》和《全明星摔角》都是一个开发部开发的。(笑) 说到我们这个事业部的特点嘛（汗，这个时候才说到正题）……我想应该是“创作出更多类型的游戏”吧。这可能与我原来是宣传人员的原因有关，如果企划自身很有趣那我就去实行，不问其类型，当然，不是每次都准的。(笑)（译者按：这里平田先生用了“GOAL”这个词。）虽然是史克威尔，但又不是史克威尔，这种情况在我们这里随处可见。(笑)

其实对我而言，史克威尔的标志并不是RPG，而是“品质”，“色彩”是多变的，但史克威尔的“色彩”却始终保持非常高三品质。

——确实，在史克威尔的作品中，很多类型迥异的作品层出不穷。

平田：最开始的时候，经常有人说“史克威尔居然做射击游戏”、“史克威尔居然做棒球游戏”，但现在这种话基本上听不到了。作为开发人员，与其利用史克威尔这个名字的名气，不如去挑战新类型的作品，我认为这才是正确的道路。

——现在吉冈先生正在做《FF Ⅰ》、《FF Ⅱ》以及《陆行鸟大陆》，我感觉到第5事业部的移植作品相当多呀，这是你们今后发展的方向吗？

平田：是啊，移植还是我们事业部的工作中心。但说到移植，并不是单纯的按部就班，我们还要加入新的创意和新的内容。比如我们公布的《FF Ⅰ》、《FF Ⅱ》以及《陆行鸟大陆》，我们要给玩家一种“接合时代前进的步伐，自然地移植”的感觉，虽然听上去简单，但做的时候还是要投入非常多的努力和艰辛，跟做一款新游戏没什么两样。所以我希望你们知道，“移植”其实也是凝结了开发人员的心血呀。不过这样一来就不能向新的道路发展了，所以我们在继续移植游戏的基础上还是要开发新的作品。

——在新作中，第5开发事业部的口号是“做出不具有史克威尔风格的游戏”，这……

平田：这个说法不错吧。(笑) 每个事业部的总监都有很高的水平，啊，这不是说我有“在不同类型游戏上决胜负”的想法。(笑) 我本来是做宣传出身，所以不想在“制作”上输给其他事业部，当然，现在史克威尔的主流作品是东京事业部出的RPG，不过我想我们做的游戏也会成为主流的。(笑) 另外，明年我们预计会公布更多的新作，敬请期待。

武藏传

▲《武藏传》是与大阪开发小组成立的同时进行制作的一款游戏，因为做得ACT味很重，所以给人一种“不是史克威尔作品”的感觉。

复苏的《FF》传说

www.plumbook.cn

1987、1988年FC上发卖的，被称为系列原点的《FF Ⅰ》、《FF Ⅱ》,将会在2002年10月231日于PS上复苏！附送人物手办的限定版尤其引人注目！

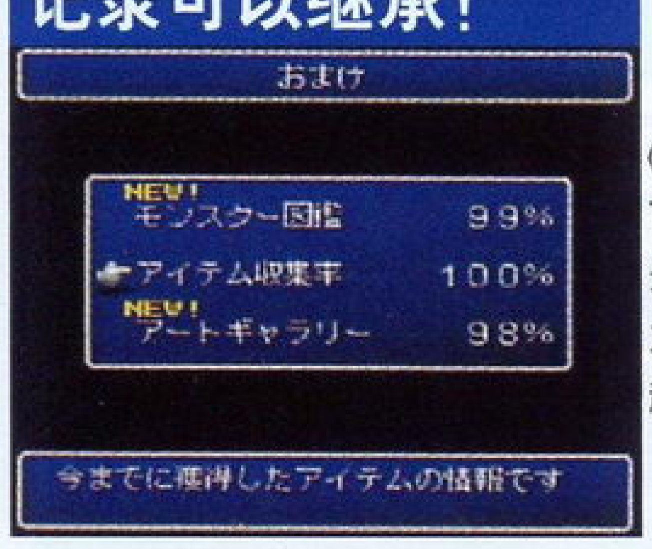
新生的事件场面

◀为了配合PS的机能，事件画面都经过了重新制作与追加，真是让人期待呀！

追加"EASY模式"！

◀选择了"EASY模式"后LV的提升所需要经验值和买东西的消费都减少了，魔法也可以随意使用了。

记录可以继承！



◀《FF Ⅰ》、《FF Ⅱ》之间可以继承记录，这下又增加了新的乐趣，感动！

原画欣赏非常充实

◀怪物图鉴，道具收集率，以及天野喜孝老师的原画，这些都是令人激动的东西。

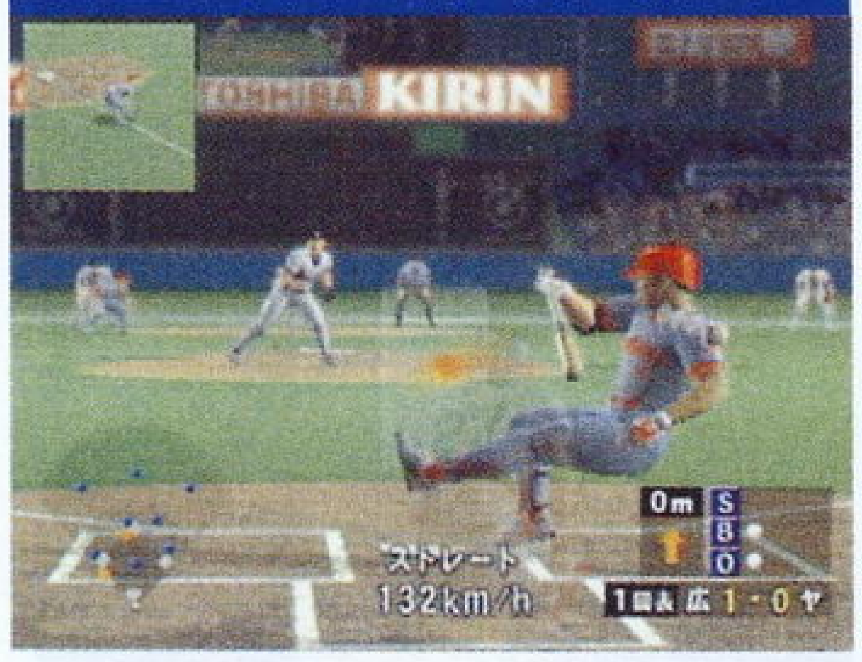
大阪史克威尔制作的作品

我们熟悉的，比如向WS移植的"《FF》系列"等移植作品基本上都是大阪事业部制作的，除此之外体育和动作类游戏也是有第5开发事业部制作，像《剧空间职业棒球》、《日美职业棒球》、《梦幻足球》从企划到图像到执导，都是第5事业部一手包办，第5开发部的总制作稻福正美的制作小组就是由开发街机、体育游戏和做RPG的人员构成的，擅长动作游戏的开发，基本上除了RPG其他类型的游戏都开发。"今后，包括体育游戏，我们会开发出动作性更高的游戏。"（稻福语）

向WS的移植

▲"《FF》系列"、《魔界塔士Saga》、《前线任务》向WSC的优秀移植，都充分体现了第5开发部实力，完成度相当高！

《剧空间职业棒球》系列



▲当该游戏在PS2上登场的时候，看到游戏画面的人都对其真实的映像大吃一惊。真实体育类游戏就是由第5开发事业部开发的。

对移植非常挑剔！

这位向各个机种移植史克威尔名作的吉冈说过这样一句话"每移植一款游戏我的寿命就要减几年"（笑），而且他对《FF Ⅰ・Ⅱ》中一个怪物都要重新做20到30遍，真是非常地挑剔呀！

吉冈加寿彦 Kazuhiko Yoshioka

1991年加入史克威尔，担任过《陆行鸟不可思议的迷宫》等游戏的制作，最近被称为"制作游戏类型最多的男人"（暴）。移植工作还在持续，现在是PS版《FF Ⅰ・Ⅱ》和GBA版《陆行鸟大陆》的导演。

《陆行鸟大陆》（GBA）

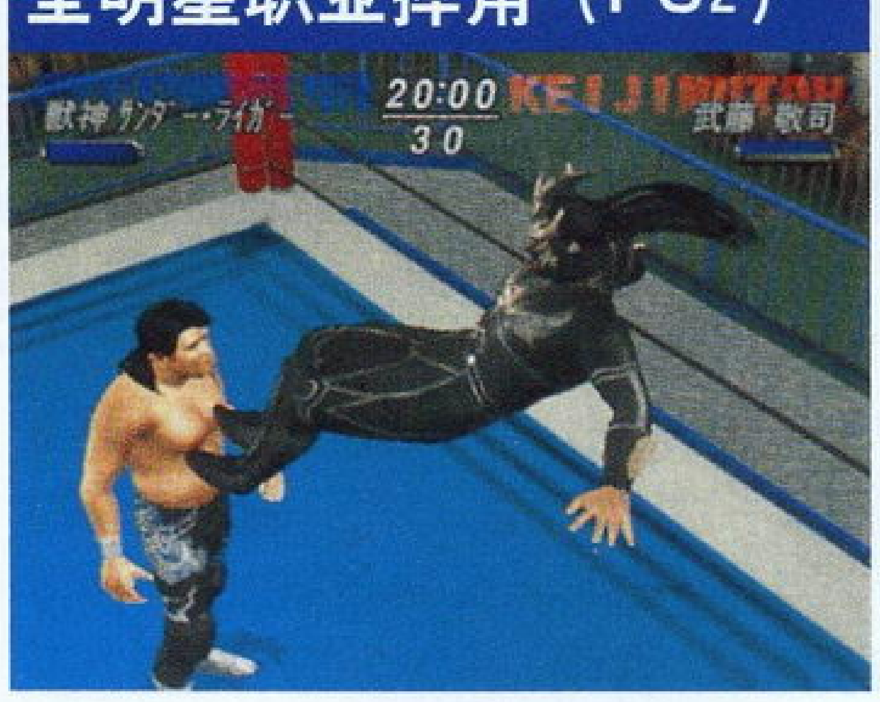
▲曾担当多个游戏移植的吉冈，对移植有近乎变态的挑剔，非常期待在现在这些机种上移植游戏的效果。

《FF Ⅰ・Ⅱ》（PS）

体育游戏就拜托你了！

"能够参与比街机市场更大的市场，制作能给人们带来快乐的游戏，所以就进了史克威尔。"（浅野语）以前接触的都是对应美国的那些动作类游戏，因为觉得"职业摔角不错嘛"就参加了"《全明星职业摔角》系列"的制作。"制作有意义的，不辱史克威尔之名的游戏。"这就是浅野的目标。

全明星职业摔角（PS2）



▲就像在看电视一样，在PS2上已经发卖了两部作品，随着系列化，其进化的画面也非常引人注目。

浅野裕治 Asano Yuji

1995年12月加入史克威尔，之前在关西的游戏制作公司做街机游戏。因为家住关西，听说史克威尔在大阪有开发部，所以就到了大阪史克威尔。在制作了射击游戏《Tetramaster》后担当了"《全明星职业摔角》系列"的主设计，下一款新作还是秘密。（笑）

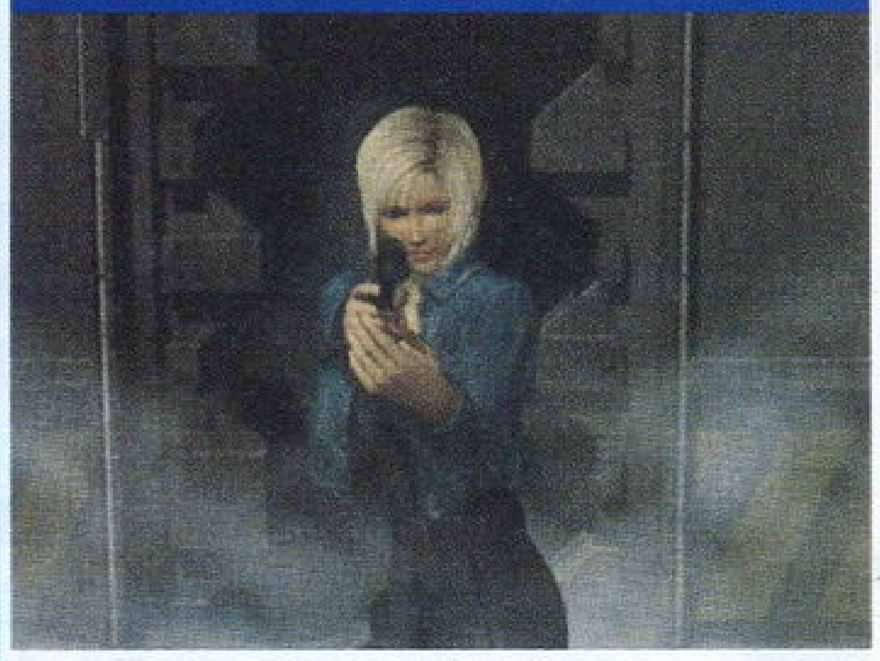
藤井龙夫 Fujii Tatsuo

1995年12月与浅野同期从同一家公司加入史克威尔，因为同是做街机游戏的，所以也参与了《Tetramaster》的开发制作，之后担任《PE Ⅱ》的程序执导，在PlayOnline开始的时候程序的部分就是在大阪由他们做的。现在已经完全处于挑战新游戏的状态，希望在不久的将来听到新游戏的公布消息。

今后将会做动作游戏

"史克威尔第5开发事业部最后魅力的地方就是，制作人想做什么游戏都会让你做。所以，迄今为止史克威尔没出过的新类型游戏大多数都是出自大阪开发部之手。"（藤井语）"预定今后的作品将是有意义的不具备原有史克威尔风格的作品。"看来这个小组将会是以后注目的对象。

PE Ⅱ（PS）



▲不仅插入了精美的CG，根据画面进行视点变更，以及真是时间制的战斗，《PE Ⅱ》以其具有电影般的演出备受注目。

史克威尔第5事业部的最新作登场GBA！

1999年为了庆祝陆行鸟诞生10周年，史克威尔在PS上推出了《陆行鸟COLECTION》，其中收录的的桌面游戏《骰子DE陆行鸟》将会移植到GBA上，并取名为《陆行鸟大陆》。PS的机能能在GBA上再现吗？这种无谋的挑战其秘密是……

希望在GBA上再现PS的画面！

▲"其实故意把莫古的性格弄得这么古怪的那个人就是我。"

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

半熟英雄与时田贵司——直击第7开发部！

第7事业部总监时田贵司

时田率领的第7事业部制作人员约有30人，只有一条基本制作流水线，但正因为如此，第7事业部做出了其他部门没有做出来的作品。

在史克威尔创建初期，时田贵司就在坂口博信手下参与了多款游戏的制作，成为第7开发事业部的事业部长之后，其亲自执导的就是《半熟英雄》。可以说第7开发事业部是看着时田一步一个脚印走过来的，反之也是一样。首先就让我们来看看这位制作人的经历，挖掘他跟史克威尔那不可割舍的关系。

1985年史克威尔创立的第二年，时田就到史克威尔打工。才参与了FCDISK的游戏制作后，就参加了《FF Ⅰ》的开发，他还在参加制作《FF Ⅲ》、《FF Ⅳ》。《FF Ⅶ》《魔界塔士Saga》、《半熟英雄》等史克威尔的代表作品。在制作《时空之轮》的时候，在坂口博信、掘井雄二、鸟山明执导下与北濑佳范一起作现场监督。在PS上参与制作《PE》、《陆行鸟赛车》，PS2上则参加了《保镖》的制作。现在时田已经是第7开发事业部的部长，谁能想到他以前是一个连PC都不会的人呢？

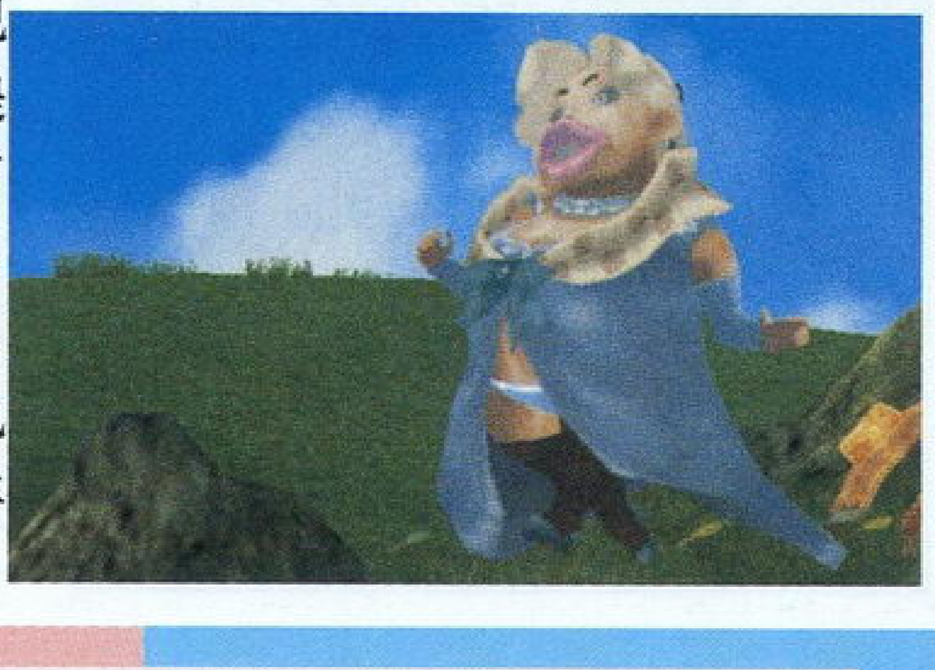
我是看了《王国骑士》的电视广告后决定加入史克威尔的。

时田贵司（以下简称时田）：我18岁高中毕业后一直是演戏剧的，那个时候我想，一定要找一点工来打打才行，于是就去做MSX（注）的软件绘图设计，当时还是用点阵来绘画的哟。（笑）因为喜欢画画，所以在那待了两年，参与一些原创游戏和PC移植的工作，那个时候程序员和设计人员两个人要在1个月的时间内做出一款游戏，真是对人的蹂躏呀。（笑）在成为正式员工的两年后，那个时候电视上不停地播放史克威尔《王国骑士》（1986年/FC）的电视广告，看了之后，我觉得能做出这种电视广告的公司一定是个很厉害的公司吧；然后我就去参加面试，最后就在那打工了。加入史克威尔后做的第一款游戏就是MSX的《异形2》，之后做了FC磁碟机《HIGHWAYSTAR》的背景描绘，那个时候史克威尔的人员还很少，立了一个计划后，你根本没机会见到它做完，因为你要来回于各个小组之间，所以有很多机会接触各种类型的游戏。在磁碟游戏之后，第一次做的卡带游戏就是《FF Ⅰ》（1987/FC），那个时候基于天野喜孝所绘制的原画基础上，决定“画出与《DQ》完全不同的真实感的画”，之后做的游戏就是《半熟英雄》了（1988/FC）。虽然我是绘图人员，但那个时候程序员和绘图员都是没分开的，都坐在一起讨论游戏的制作，我希望在《半熟英雄》上做出有我自己风格的东西。然后在做GB版的《魔界塔士Saga》时和河津秋敏一起，从草图到剧情制作，都是亲历亲为。在做《FF Ⅲ》的时候，一边想道具名，一边还要做效果音，反正杂七杂八的是都做完了。（笑）

——绘图师还要做效果音？

时田：是啊，那个时代就是这样的。之后做《FF Ⅳ》（1991/SFC）的时候就“转职”成“企划”了，而且成为了正式员工。在1992年的时候又在SFC上做了《半熟英雄》，1994年做《LIVE A LIVE》时又是第一次做导演，之后又做了《时空之旅》，在PS上做《PE》时又是导演，对了，在做《FF Ⅶ》时我也帮了忙的。（笑）然后就是《陆行鸟赛车》和《保镖》，现在想起来真是让人感慨万千，觉得自己真是没节操。（爆笑）但我觉得自己还是应该做《FF》的。本来《FF》每一作都有一些改变，经历过《FF》制作的人都会对“FF”有自己的感触，做出不同于其他人的作品，我觉得非常不错。就像漫画家手冢治虫那样，能够把诙谐和严肃纯熟地运用，我就想以这种姿态来做游戏。所以，我既做《半熟英雄》，又做《PE》，又做《保镖》。我想游戏一定会做到这一点的，这就是我体会到的东西。

（注）：MSX是由ASCII社长西和彦提出的创意，第一次提出了统一日本家用电脑的规格。从1983年提出这个提案后，有13家公司参与了MSX的生产，但在电脑日新月异层出不穷的时期，MSX规格反而抑制了电脑的发展，最后在1991年停止了生产。



时田贵司作品集

可以说时田贵司是史克威尔的元老级人物，从最初的几款作品，到后面的一系列游戏，时田都与之有关。从以打工性质入社开始，然后成为正式员工，做《FF Ⅳ》的时候是制作企划人，在《LIVE A LIVE》时担当导演，我们可以看到时田的可贵之处，从最底层走到顶峰的人所付出的艰辛。“在最初做RPG的时候，我觉得这类游戏就跟戏剧一样。从剧本到系统，都是我自己来做，我觉得这种全部亲自做的事非常有趣。”（时田语）

《FF Ⅳ》（1991年/SFC）

从设计人员到企划

▲将坂口博信写的剧本落实到游戏中，而且是时田自己一个人做的。“虽然非常忙，但也非常有趣。”（时田语）

PE（1998/PS）

严肃剧情也得心应手！

▲时田对于严肃题材的游戏一样在行，游戏中戏剧的表现和漫画风格，都将时田的喜好表露无疑。

半熟英雄 对 3D（2003年/PS2）

时隔14年的复活！

▲新的《半熟英雄》，时隔14年后完全的新作，为什么现在还要做《半熟英雄》？也许只有时田自己知道。

为什么14年前诞生了《半熟英雄》？

“在FC上制作最初的SLG，但是，如果做得像普通SLG那样只是数据的罗列就一点意思也没有了所以我想靠画面来表现趣味性。”

“想在FC上做最初的SLG，但SLG只不过是数据的罗列，一点也不有趣，我想以绘画的形式来表现其趣味性。”因为这样这款具有反传统要素满点的游戏就诞生了？

▲数量众多的蛋兽中的最高杰作中，永远不变的是最弱的“蛋人”，这次当然也是这样。

▶因为时田先生不想做一款只是罗列数据的游戏，所以制作了这款具有纪念意义的作品。游戏给人的感觉就像是到了一个玩具箱一样。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

对于现在这个时代，我想做一些让人感到轻松的作品。

▲不仅是史克威尔社内，就是那些开发人员都认为这个“3D”是暂名，其实我已经觉得这样就可以了，是正式名称，本来现在这个时代居然连“3D”的LOGO都没有，所以我就来做一个吧。（时田语）

——现在时田先生领导的第7事业部在做《半熟英雄 对3D》，那制作过程怎样呢？

时田：我们事业部不是很大，制作人员大约在20至30人，所以运作起来非常地自由，当时做SFC游戏的时候，制作人的数量也大概是这么多。不管是作为一个组织也好，还是什么，关键在于做事的步骤，我认为就是这么多人就够了，50甚至100人还不是一样。所以我们开发部给人的感觉就是其他开发部不做的事，我们就将其投入实战中。（笑）

——制作人员都是怎样的人呢？

时田：现在当然是关于《半熟英雄》了，希望给这个游戏加入一些新的思想，而加入到开发中的制作人员都是有这种想法的人。之后就是靠我自己基准来进行判断，现在史克威尔好的地方就是这种集中制作人员的方法，对于自己想做的或要做的作品有兴趣都可以加入，以这种形式来集中制作人是非常不错的。所以，这次加入《半熟英雄 对 3D》的制作人下至21岁，上至50岁。（笑）

——真是不得了啊，另外，《半熟英雄》在当时的史克威尔是一款很游戏的游戏，我想问这个《半熟英雄》的计划是怎么产生的呢？

时田：最初是做成像《FF Ⅰ》那样的RPG，但当时我预测到，在PC上流行的游戏类型马上会在FC上流行，经常有人说“RPG之后绝对是SLG”，但对我而言我一点都不觉得SLG有趣，只不过是一些数据的罗列罢了。但那个时候我看到了PC上一款叫《ART OF WAR》的游戏，采用真实时间制，画面采用绘画风格，于是有了“这虽然是SLG，不过是款有趣的游戏，那我来做SLG吧”的想法。《FF》走的是严肃路线，那我就来个背道而驰，做一款搞笑的游戏吧。（笑）而一起参与制作的开发人员说“做一些像胶囊一样的怪兽一定很有趣”，这样就产生了从蛋里召唤蛋兽的创意。这个召唤系统在《FF Ⅲ》里就采用了，而且之后的“《FF》系列”都继承了这个系统。召唤的时候使用“蛋”，越来越有搞笑的倾向了。

——游戏名叫《半熟英雄》，有什么原因吗？

时田：那个……最初我们确实想了几个严肃的标题，其中一个候补名就是《半熟英雄》，我们在做游戏的过程中越来越感到：除了“半熟英雄”其他的标题都不合适，所以就决定了用“半熟英雄”这个名字，是蛋煮个半生不熟？呵呵。与那些听上去很严肃的游戏标题相比，我认为这种属于恶搞的名字更好。而且角色的设定也画得是属于粗糙型的，给人以奇怪的感觉，我们拿给外面那些原画师一看，他们都说“这到底是什么呀”。（笑）蛋兽、凌乱的感觉，我认为很有趣。

——《半熟英雄》之后还出了SFC版，最近有移植到了WS，难道这次移植是做最新作的契机？

时田：当然有这个原因啦。WS版的移植我可是非常投入的，我还进行了蛋兽的征集，做的时候，觉得虽然是10年前的游戏，但真正的游戏不就是这样的吗？最近的游戏都是靠CG来提高其表现力，相反，玩家连想象的余地都没有了。当那些变了形的主角认真地做一件事时，会给人意外的感动，游戏不正是应该如此吗？我在做WS版的时候就在想，虽然简单，但却有现在这些游戏失去的东西……

——所以这次就决定在PS2上做最新作？

时田：其实我想在所有机种上做哟，不过一直都做《半熟英雄》对我而言很是种痛苦。（笑）但因为现在主流是PS2，我想将聚积了10年的潜能注入到这款游戏中，按大家的想法，可能认为我会把它做到像GBA这种轻便的主机上；但我认为在最先端的PS2上做一款既有3D又能体现2D时代风格的作品。这可是相隔10年后的复活，所以标题也加入了时代性。

——开发状况如何呢？

时田：现在才只有30%左右，实际制作时间是从今年1月开始的，年末就会把模式固定下来，所以游戏发卖预计在明年。最近游戏映像公布了，但我觉得在趣味性上还缺少点什么，而且现在业界也不景气，如果游戏的真实感跟现实一样就好了。（笑）而且我想大家应该能接受像《少林足球》那样穿透感很强的东西吧，这也是对现实新闻的敏感反应吧。（笑）从某种意义上说，这款游戏肩负着史克威尔未来走创作与《FF》内涵完全相反的游戏路线的重任。可以这么说，我们第7开发部就是靠这一款《半熟英雄》来一决胜负，以后的事以后再说。（笑）我已经提供了这么多情报，大家请期待吧！

▲在前作做SFC版的时候，因为做音乐的杉山光一非常喜欢这款游戏，所以这次也非常想做。不过做FC版音乐的植松伸夫极力推荐自己，说自己也很想做，所以这次就让他再次担当音乐制作了。杉山说：“本来《半熟英雄》的音乐就是植松的作品，不让我做也是没办法的事啊，不过植松君一定能作出能让大家感到快乐的曲子的。”看起来这次的音乐很值得期待哟。

▲FC版发售4年后，乘着RPG风潮该作取得了不俗的成绩。系统部分还是采用1话完结的方式，更重视了故事性，恶搞的情节还是那么吸引人。

▲“还有加入想象力的余地，更好地表现2D世界。”SFC的移植作，基本上是由第5开发事业部担当移植工作，时田自己也亲自担当监督。

为什么在10多年之后的今天还要制作《半熟英雄》？

▲因为现在体现真实性的游戏很多，所以想做一款像游戏的游戏，第7开发事业部已经全力投入到游戏开发中，游戏还是充满了那独特的恶搞性质，敬请期待！

为什么是“2D对3D”？

▲这款游戏的乐趣就在于打破常规，利用最先端的PS2来描绘那奇异的2D画面，这种意外性也是游戏的乐趣，不过光是看就已经很有趣了。

后记：听了平田和时田先生的话真的是感触万千，想想当年那艰苦的开发环境，却开发出了那么多优秀的游戏。平田先生一语道破了史克威尔一直追求着的东西，“史克威尔是创新”。对，是创新。也许现在有许多人认为史克威尔有点没落了，做的游戏有些“变质”了，但我们要清楚一点：史克威尔永远在不停地寻找新的东西，他们的制作人永远在探寻游戏制作的道路上创造着新的神话。哪怕是一款移植制作，他们也会投入非常多的热情，“即使是移植作，对于我们而言跟制作一款新游戏没什么两样，它一样凝结着制作人的心血”、“对于这个时代，我想做一些让人感到轻松的作品”，这几句话无不流露出这两位制作人对于探索的热情。现在我们能做的就是等，等史克威尔给我们带来新的惊喜和希望。

珞梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

PS2	SCEI	ACT	1人
	2002年9月23日发售		80KB
DVD-ROM	–		49.99美元

文：侠盗紫枫

狡狐大冒险

上个月最新发售的由SCEA代理SUCKER PUNCH制作的PS2新作《Sly Cooper and the Thievius Raccoonus》，以优异的卡通化3D表现被视为今年黑马游戏，在今年的E3展上更被IGN评为最佳游戏画面奖。这款游戏最让人惊讶的，就是超细腻的3D卡通风格，因为多层次的色彩风格，以及精细的人物轮廓线，让3D卡通风格更进化到逼近手绘稿的层次。这个游戏的视觉风格和图形表现很容易让人沉浸在其美丽、独特的世界中。故事的背景是纯粹的“铁路年代”，在游戏中玩家要扮演一只侠盗浣熊，为了追寻丢失的祖传宝书而征战天下！再加上邪恶的狗狗南爵、喜欢跳舞的鳄鱼老太等等充满着个性的BOSS来挑战你的游戏水平，相信很多玩友会毫不犹豫地买下这款游戏。也许今天你买来这个游戏，所不定你就会在超高的游戏性下忘了与女友约会、和玩友见面、甚至吃饭……不知不觉才发现自己已经打穿这游戏了！呵呵……废话少说！让我们一起跟随侠盗库珀去把宝书找回来吧！

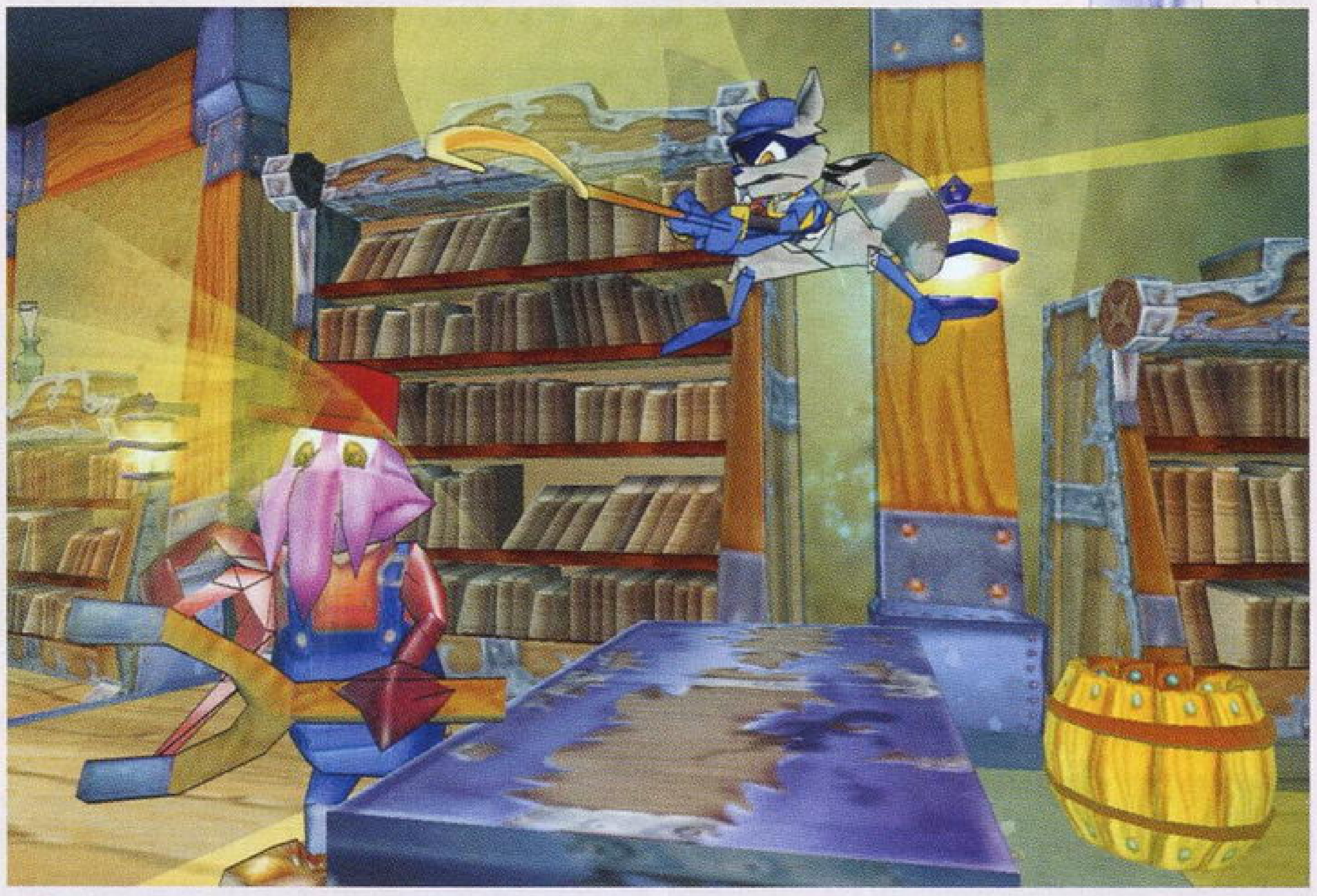
我是一只贱贱的小浣熊，大家都叫我SLY COOPER（狡猾的库珀），我的历险故事被大家说成《狡狐大冒险》，这个小小的错误实在是不应该。再次声明：我是一只小浣熊。想知道我在哪工作？呵呵……说出来别吓死你哟！我其实出生在侠盗世家，盗亦有道，侠盗与盗贼还是有区别的。我父亲是全世界最有名的侠盗，专做劫富济贫的好事。祖传的侠盗宝书《Thievius Raccoonus》让所有的盗贼闻风丧胆。几乎所有的家庭在哄小孩入睡时都会提到“你再不睡就叫侠盗用《Thievius Raccoonus》来抓你！”不过……我小时候发生的一件惨案却令我永远都忘不了，有一天夜里父亲被五名坏蛋给杀害了，家传的侠盗宝书也被撕走了最重要的几页。我长大后致力于找寻丢失的那几十页秘笈，因为不找到的话我不仅学不到祖传的侠盗功夫，而且那些秘笈还有可能被坏人所利用。

我有两个最要好的朋友——河马MURRAY与乌龟BENTLEY。河马力大无穷，又精通汽车驾驶，每次做案归来时我都需要他的帮助。而乌龟则负责电脑侦察，再复杂再牢固的密码保险箱都能被他所破译。多亏这两位朋友的帮助，侠盗宝书被撕的那几页秘笈终于有了下落……

操作提要

和大部分动作游戏里的主角一样，我一样懂得最基本的几项动作，方向键和左遥杆自然是用来控制方向啦，右摇杆则是用来调整视点。有的时候不能看清楚脚下路的话就要经常用到右摇杆了。×键是跳跃，如果连按两下则是二段跳。□键是攻击键。

我有一把祖传“侠盗勾”，我不仅可以用它来攻击敌人，更是能打破很多箱箱罐罐什么的以获得里面的金币。哦，对了，用侠盗勾打到散落的金币也能得到该金币。金币？你问金币有什么用？哈哈，我当然不会用它来买游戏机啦。我在得到100个金币后可以得到一块救命马蹄铁——在我碰到致命危险时无条件救命一次——别问我为什么马蹄铁能够用来救命，因为这是祖传的秘笈之一，假如我透露给你的话那天下侠盗就多起来啦。有的时候路上也能捡到马蹄铁，我身上的马蹄铁能累积带到2块。其它键位呢，L1或R1键为进入望远镜模式，有时候在一个大场景里转昏了头的话就用望远镜看看地形吧。L2或R2键？当我学得了第一项特技后，L2或R2键是用来切换特技项目的。下面，我来讲一下作为一名侠盗最长用到的两个键位——△键和○键，△键是特技键，由于秘笈被盗，所以游戏开始时我是没有任何特技的，随着游戏中各种秘笈的追回，△键就起到很好的作用啦！比如时间拖慢特技，当特技发动后我就能像《骇客帝国》里的基努·李维斯一样慢慢地躲避攻击啦！还有撞地特技，跳起后按△键虽然攻击范围不是很大，但这项特技也蛮有用的。还有很多的特技就让大家随我在冒险旅途中一一发现吧。另外一个很重要的○键是功能键，后面的冒险旅程里我会经常用到○键进行高难度的跳跃。而且很多树藤，挂勾什么的都要靠○键来准确定位方能安全行动。另外在得到透明特技后按○键是发动“透明功”，虽然在透明状态下不能走动，但可以躲过一些灯光的照射，达到隐藏的目的。至于其它的特技以及功能……哼哼，还是有待大家自己去找寻吧！OK！旅程开始！继续！

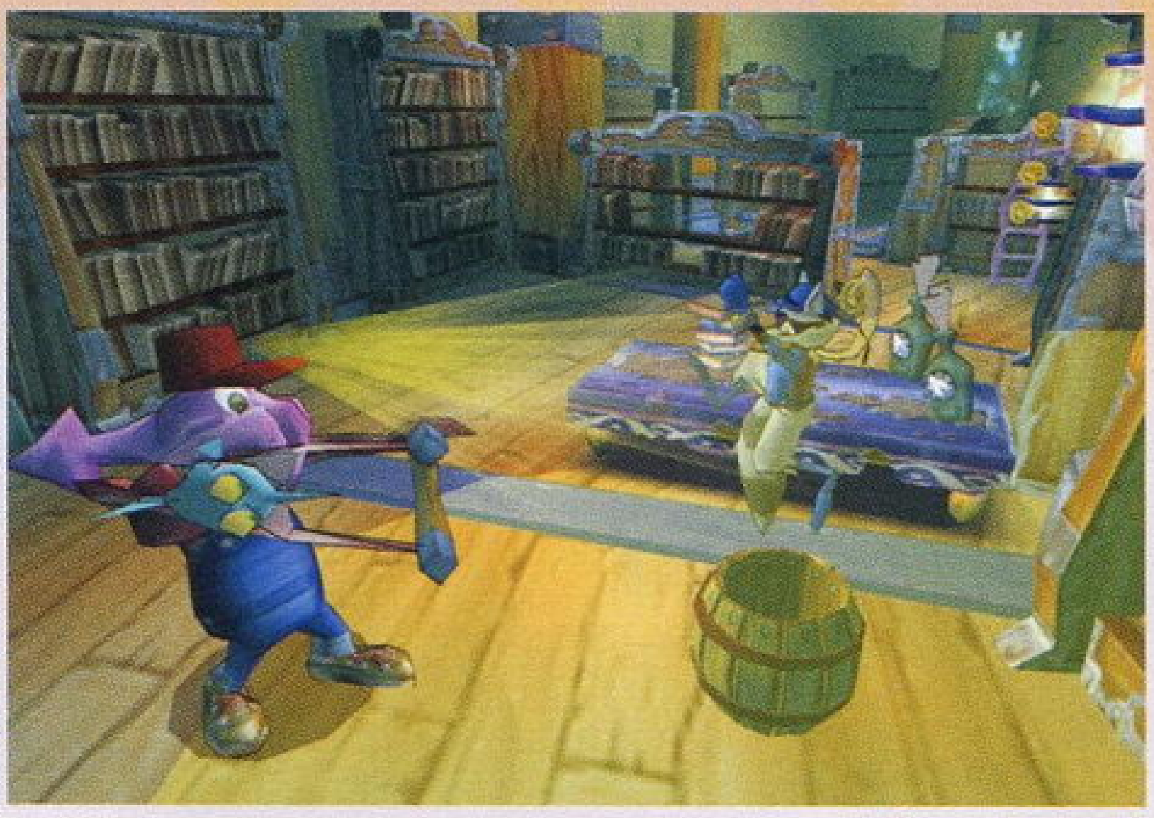


www.plumbook.cn

游戏目的

第一回合开始于某高层建筑物顶楼，注意在游戏中乌龟会有很多操作上的提示，最有用的莫过于按着○键贴着墙壁走了，能这样走的地方一般有闪闪发亮的星星作标识。最后和警察小姐CARMALITA打了个招呼，漂亮的她一直以为我是个坏盗贼，唉……谁叫我“天生我贼必有用”呢。(不过我一直搞不懂她到底是狐狸还是狸猫还是浣熊，假如是浣熊的话……呵呵，让我考虑一下要不要泡她。)看着我逃走，她发誓说一定要将我缉拿归案。

接下来就是正式的冒险了。每一大关都会有N把钥匙N个特技N个沙漏斗计时器留待我去拿取，比如第一大关共有7把钥匙6个特技6个沙漏斗计时器。钥匙的作用很简单，有的关卡里的门需要数量不一的钥匙来开启，比如三把锁就要三把钥匙来开，在同一大关里面的钥匙是通用的，我找齐了三把钥匙就能打开那挂着三把锁头的门了，假如接着走又碰到一扇挂着7把钥匙的门，(假设)那就意味着我还必须找齐剩下的四把钥匙才能开门。一般每把钥匙都是一个单独的场景，在该场景里拿到钥匙后会自动回到有数把锁头的总场地里。每一大关中钥匙是必须全部得到才能过关的，而特技则要看我在该小关拿到的酒瓶数量，每一小关都会有酒瓶数量要求，可能是20个，也可能是40个，只要集齐酒瓶来到该关特定的密码保险箱前，乌龟就会指引我打开保险箱得到里面的特技。至于沙漏斗计时器，那则是该关酒瓶全拿到的情况下自动出现在关首的一项道具，(所以该大关特技数量与计时器数量是一样的)接到后会自动计时，只要在限时内过关即可拿到计时器，该小关也可以说完美过关了。(一周目可以不理会沙漏斗)



1.恐怖的潮流

第一大关没什么难点，趁早熟悉一下系统吧。(注意：不一定要强求自己将所有特技都拿到，在通关后还可以像《恶魔城》一样回来找的)

游戏中很多场景都有带着手电筒的敌兵守候，假如在那附近看到有闪亮星星标识的场景，我就能按着○键靠在墙壁上躲过电筒的照射，那感觉像极了SNAKE大哥，什么什么？你不知道SNAKE是谁？倒……

BOSS是一只青蛙王子，他在吃完第一只可怜的苍蝇后，会变肥并跳过来攻击，踩着水垫躲过它的那几下坐压后它就会变瘦，此时可攻击到它。第二只苍蝇命丧蛙肚后，飞船内的水垫会只剩一个，我只要在小小的水垫内躲过它的数次坐压就又可以攻击变瘦的它了。第三个回合大同小异，只不过水垫被坐后会亮红灯并沉下去一会儿，这就意味着我必须绕着那几个水垫跑动。第四回合青蛙在坐压完后会吐着长舌原地打转，跳起躲过那血红的长舌最后给他致命的一击吧！将青蛙王子打败后，多管闲事的女警来收拾烂摊子。呵呵，我继续追踪下一个仇人的下落……

2.最后的输家

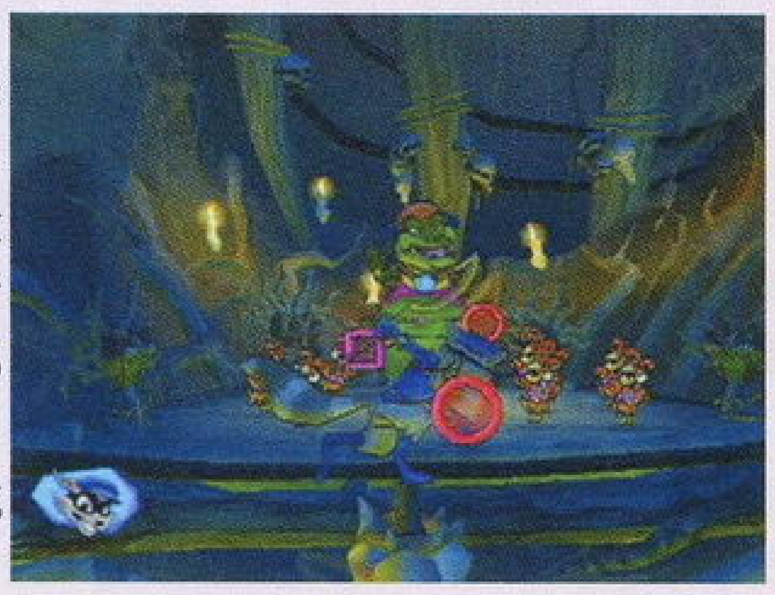
本关共有7把钥匙5个特技5个沙漏斗计时器，本大关一开始会学会“定点落地”功能，以后只要是细小的空中滑杠，或者有闪亮星星标识的场景，我都可以跳起并按○键准确地落在安全的地方。大家要记得熟练使用哦！

游戏中期会有赛车与主观视点射击两个小游戏，河马兄在里面可是出尽了风头。赛车游戏很简单，左摇杆全权负责转弯与加速，而在路上捡到的红色加速器是按□键发动，想赢的话一定要好好利用这个特性。赛车拿到第一名后就能拿到该小关钥匙。而射击游戏则搞笑了，我要开枪打跑敌人来保护去拿钥匙的河马，这小子怕得要死，一有什么风吹草动就咦咦呀呀叫个不停，注意路上有危险标识的木桶千万不要打中，因为里面全是毒气，万一不小心一枪命中，河马兄会死的很“壮烈”的。

几经波折终于见到BOSS狗狗南爵，小时候的他原本是一条好狗，但尽受欺负的他一直活在自卑当中，终于他在几年的锻炼之后变得强壮起来，不仅将欺负过自己的狗全部干掉，还称霸于西部赌城。与他对决一共有三个回合，前两个回合只要将所有镜子打向另一面即可靠阳光灼烧到狗狗南爵。最后一个回合要充分利用“定点落地”技巧(空中按○键)，将所有镜子打向另一面后就过关了。狗狗南爵惨败于我手下！继续……

3.邪恶伏都教

本关共有7把钥匙4个特技4个沙漏斗计时器。



BOSS是恶心的鳄鱼老太，亏她还是个姑娘呢！小女孩自小就欺负身边的动物真是不要脸。打她很简单，玩过《太空频道5》没有？什么？没有？……简单啦！鳄鱼老太会很有节奏地唱着“□、□、□”或者“○、○、○”，我只要等那些图表飞到身边时跟着她的节拍按键就可以了，过了一两个回合后她会越唱越快、越唱越复杂，凭她那点技巧怎么能和呼拉拉小姐比呢？搞定她！

4.中国昆仑山

本关共有7把钥匙4个特技4个沙漏斗计时器。

在一个风雨亭里找到了BOSS，他竟然是中国的国宝熊猫！这小子在一家爆竹厂上班，但做事不认真被老板赶出门外，心理极度扭曲的他用烟花爆竹炸毁了那家爆竹厂……可怜的老板……我一定为你报仇！

熊猫是整个游戏中最好对付的BOSS。与他对决只要绕着他跑，躲过烟花攻击并靠近他，近身后小心他的“双管齐下”、“横扫千军”、“霹雳单掌”等中国绝学功夫，找机会一下一下打他。每打到一定程度后他会用肚皮将我顶出风雨亭，我只要循环打他即可过关。

5.憎恨之心

最终关，没有任何钥匙、特技、计时器。

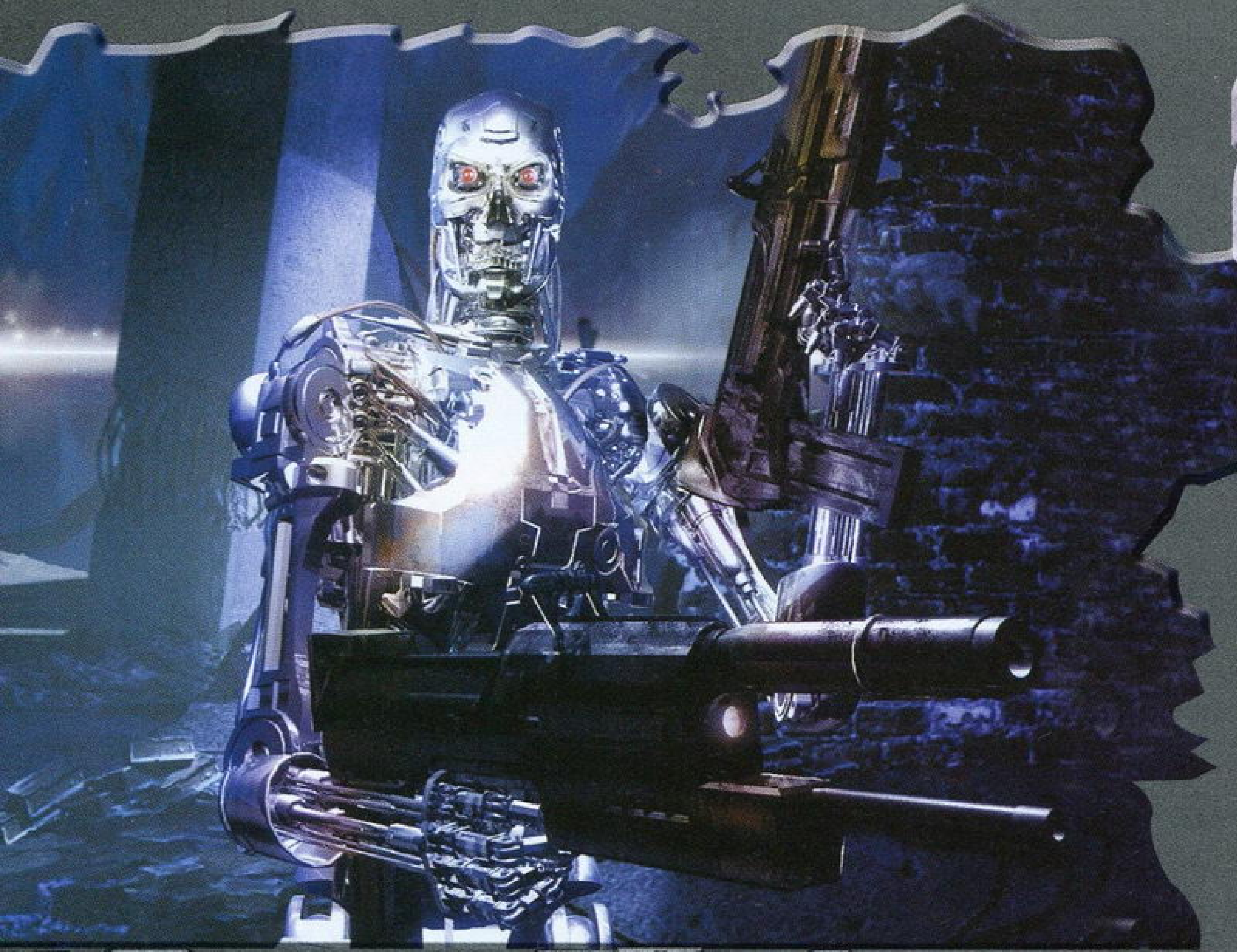
坏蛋们抓住了警察小姐，美女在前我怎能见死不救呢？上上下下左左右右……啊对不起，我不是在说KONAMI的秘计，我是说最后的几个场景很复杂，呵呵。我跳啊跳啊跳，拿到木桶后方敢通过布有刺枪的通道。救到CARMALITA之后，却发现中了敌人的诡计，催眠毒气？“库珀！坚持住！”昏迷之前听到了警察小姐的深情呼唤……我被抓住后，有乌龟帮忙呢，他在网络里和程序守卫者殊死搏斗帮我打开了电子锁。“你为什么要救我？”当警察小姐问这个问题时，我却不知道该怎样回答了……

最终BOSS猫头鹰，我父亲就是他杀害的，其实他跟踪我父亲已久，目的就是为了得到那本祖传宝书。父亲最终没能躲过他的毒手，这个仇就由我来报吧！和前面的BOSS一样，这位BOSS也有三回合“变形”，不过这次不同的是他会有三条血槽！左摇杆是飞行兼准星，□键是开枪。第二形态时他会不时4个4个地释放圆形激光障碍，我只要飞到障碍中间即可躲过四射的致命激光。最后一个回合猫头鹰掉在了熔浆里，我要步行到达他的身体上并给他那丑陋的猫头以致命的数击。好啦，猫头被打掉后他可以变成老鹰升天了……

“你真的要抓我吗？”看着犹豫不决的警察小姐，我自信地站在她面前问道。“我给你10秒钟时间，10秒之后我就逃走了”我边数了起来……“8、7、6”……“3、2、1！”波！我吻了她！CARMALITA惊喜得说不出话来……哟呼！原来我偷偷用手铐将她铐在了走廊的扶手上……侠盗怎能与警察成为朋友呢？CARMALITA，忘了我吧……

山角的另一边，猫头鹰的破头……一道闪光从眼眶里亮起！(猫头鹰要复活了？看来我很有可能又要冒险一番了——《狡狐大冒险2》，继续！)

www.plumbook.cn



终结者 命运之曙光

特快专递

文: T800紫枫

PS2	PARADIGM STUDIOS	ACT	1人
	2002年9月16日发售		96KB
DVD-ROM	与XBOX版本同时发售		49.99美元

“I WILL BE BACK！”还记得施瓦辛格的这句名言吗？现在距《终结者3》的放映期还有将近一年，虽然我们现在还不能一睹T800终结者的新酷形象，但随着PS2版《终结者 命运之曙光》的推出，至少现在我们可以先行了解一下整个人类与“天网”之间的战争局势，以及在电影《终结者1》里“天网”是怎样派T800机器人去刺杀未来领袖之母莎拉·康纳的，OK！让我们来到2027年，与约翰·康纳一起并肩作战吧！

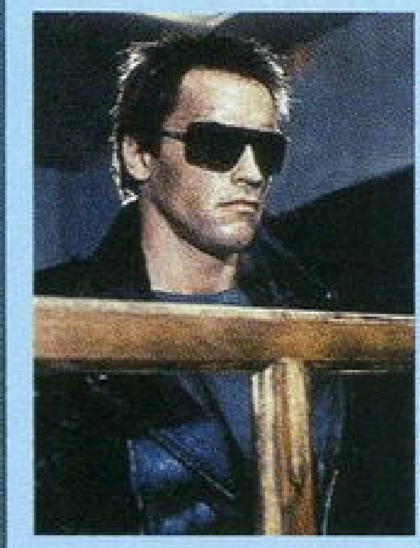
《终结者》里的世界观历史

1984年，美国西伯河电脑公司意外获得一只先进的机器人手臂及其主电脑CPU，公司在秘密地研究下坚信由此发明出来的军用电脑可以开创超级防御系统的先河。

1997年8月4日，西伯河公司设计员戴米斯成功研制出智能电脑系统——“天网（skynet）”。8月29日，

天网故意挑衅美国与苏联之间的摩擦，当晚核战的开始导致了30亿人口的消失。劫后余生的人们称那天为“审判日”，人类与天网之间的机械斗争从此开始。

人类在反战联盟领袖约翰·康纳的带领下与天网之间的战争持续了将近30年，在这30年里人类文明停滞不前，没有了任何发展。2027年，天网发明了时间机器与最新



T800人性化终结者，天网派遣T800到1984年欲杀害约翰·康纳的母亲莎拉·康纳。（这样约翰就不能出世了，）约翰则派遣人类战士卡（Kyle）回到1984年及时阻止了这场阴谋。1984年的那场战斗中遗留下来了T800的一只手臂与破损的CPU，这是天网循环诞生的关键。

2029年，天网再次派遣最新型T1000液态金属人回到1995年欲刺杀10岁的少年约翰·康纳，未来的约翰只好派遣俘获的T800机器人回到1995年拯救少年的自己。在这场战斗中T800成功完成使命，不仅击败了T1000，更是摧毁了所有来自未来的电脑芯片，阻止了天网的诞生。

但噩梦还没有结束，（接下来就是紫枫一直热切期待中的《终结者3》了！）1995年的这场战斗并没有导致未来战场局势的扭转，天网仍然在2029年存活着！（时间旅行的矛盾之一），天网再次派遣新型女终结者TX来到现代刺杀20岁的约翰·康纳，T800机器人又一次担当起了保护约翰的使命！

游戏·电影

由于游戏的制作商Paradigm Studios远在《终结者3》影片信息披露之前就开始筹划游戏的内容了，所以本作游戏剧情与《终结者3》没有很大的联系，相反大家在玩过之后会发现PS2版《终结者 命运之曙光》反而是电影《终结者1》的前传！看过电影的玩友应该知道1代的剧情就是T800机器人从2027年来到1984年刺杀领袖的母亲莎拉吧？那么那T800是怎样被传送过去的呢？未来的人类战士们难道没有去制止他？这些疑问都能在《终结者 命运之曙光》里找到答案。许多在电影里没有出现的角色都被圆满地设计了出来，比如T400机器人、人类叛徒Alexander Stone等等。Paradigm在制作游戏时不仅顾及到了游戏的可玩性，更是顾及到了游戏与电影原作在剧情上的连贯性。Paradigm为这款前传的世界观设定耗费了巨大的精力！

武器·画面

作为标准的射击类游戏没有丰富的武器来作映衬是肯定不行的！在本作中有自动手枪、突击步枪、火箭发射器、PCM 400、罐装烈性炸药以及C4等等各式先进武器。而那些科幻化的武器如脉冲加农炮、定枪、离子警棍等也应有尽有。总之喜欢硬派射击游戏的玩家在本作里一定能找到“使用武器的快感”！在画面表现上，本作很完美地表现出了机器人的“金属感”。当大量的T400机器人涌过来时，它们身上的反光都很好的突出了“不锈钢”的质感。（笑）而主角在漆黑的通道里开枪时，火光瞬间照亮四周的景象也很富有感官效果。

角色·操作

游戏一共划分了10大关，故事的主线和电影《终结者1》的开场剧情很相似，主要是依次操纵3名人类战士协助领袖约翰·康纳去摧毁天网。KYLE REESE是1名肌肉型的冲锋战士，KATHERINE LUNA是一位性感的美女杀手，而黑人JUSTIN PERRY则是劲誓与天网斗争到底的勇士！操作上**“□键”**是射击，**“○键”**则用来翻滚，**“△键”**可为武器填弹、操控开关和开门，**“X键”**则用于白刃战中的攻击。**“R1键”**为自动锁定键，在实战中要经常用到。按**“R2键”**为进入第一人称视角，但此刻你不能走动，不推荐使用。**“L2键”**为武器切换，按下L2键后按方向键可在菜单中选取武器。（与《潜龙谍影》的武器选择方式很相似）**“L1键”**为发动肾上腺模式。**肾上腺模式有点类似于《马克斯·佩恩》的时间拖慢模式。该模式满点为100点，靠战斗来增加点数。激活该模式后画面会变模糊并且充满速度感，角色的攻击力会大为加强。例如普通状态下按“X键+方向键”将敌人击倒在地，然后激活肾上腺模式在敌人身体旁按“X键”的话主角会跳起将离子警棍抽出——此时时间拖慢——空中飞扬的子弹慢慢地从你身边飘过去，就连电火花的走向都一清二楚，主角保持即将砍杀敌人的动作在空中停止了一两秒钟，最后时间恢复正常，主角将离子警棍狠狠地刺入机器人的胸膛。从表现手法、目的上来说，这一模式创意非凡。而且该酷的地方也酷得不错，但惟一遗憾的是开枪时没有慢动作……**

谜题·谜题

游戏中有很多场景都需要你完成当前任务才会让你继续前进，所以不会出现《生化危机》一样来回跑动的烦人局面。但对于国内玩家来说有几处地方忽略了英文提示就显得颇为棘手。**给大家来点小提示吧：在第1大关，有的玩家在第一个房间都会被困住！这没什么奇怪的，因为我也被困住过。按“R1键”会锁定两台大电脑，开枪击破即可。到了后面一直走会进入一个黑房子，灯的电源开关在哪呢？原来玩家必须在之前的溶洞通道里协助约翰·康纳将三桶炸药引爆！这样约翰才会引导你打开电源开关。打开电源的方法是先打开中间的开关，等绿灯亮后再依次打开两边的开关。后面……基本上也没什么难点了，一路打下去吧，有一段是要保护C4爆破兵，还有一段是要按住“R1键”挟持俘虏Alexander Stone带路……最后的BOSS天网要在其100%完成度前击破它，天网有三重打破后会再生的保护网，玩家要用“定枪”定住杂兵，然后在打破一重保护网后专心对付天网，一会儿杂兵再次涌上来，而保护网也会再生，只要再次用“定枪定杂兵——打破一重保护网——打天网“的战术可很快通关。**

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）82286364 25156912

www.plumbook.cn

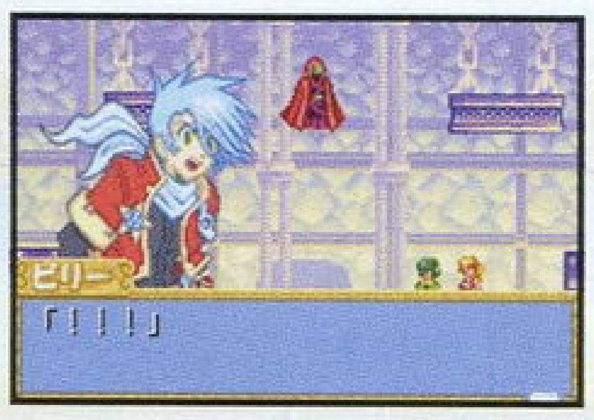
合金之枪

文：阿修罗

GBA	ATMARK	ACT	1人
	2002年9月27日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	－		5200日元

ATMARK是一家从来没有听说过的公司，在游戏发售之前我们自然不能够对游戏的素质有任何的期待。因为现在GBA上的“垃圾游戏”实在不少，即使是KONAMI、CAPCOM名下的“臭作”也不在少数，我们只能够从厂商之前公布的信息里得出一个结论：这个游戏创意不错！其实创意不错的游戏是很多的，关键要看厂商能不能好好运用这些创意了！值得庆幸的是，ATMARK做得不错！那么就让我们一同看看这款游戏的创意，以及运用了这些创意的这款游戏吧！（汗……好像绕口令！）

STG？ACT？A·STG？



无论是看游戏的标题还是从实际的游戏画面来分析，这款游戏的类型都应该是STG。然而官方公布的类型却是ACT……为什么呢？因为这款游戏的动作要素实在太强了，众多的特殊技、必杀技都可以流畅地运用到实际的游戏中去，在操作方面也绝对没有任何生涩的感觉。可以说虽然用Metalgun进行攻击是游戏的主要手段，但是Metalgun本身的地位只不过相当于《恶魔城》主角手中的圣鞭一样，所以把游戏类型说成是ACT也是非常符合游戏特色的！不过阿修罗还是更喜欢把它叫做A·STG，毕竟在这款游戏中，ACT和STG的成分都是很重要的，而且现在流行混合类型游戏，这样分类也是满符合潮流的哦！（笑）

Bounty！赏金系统！

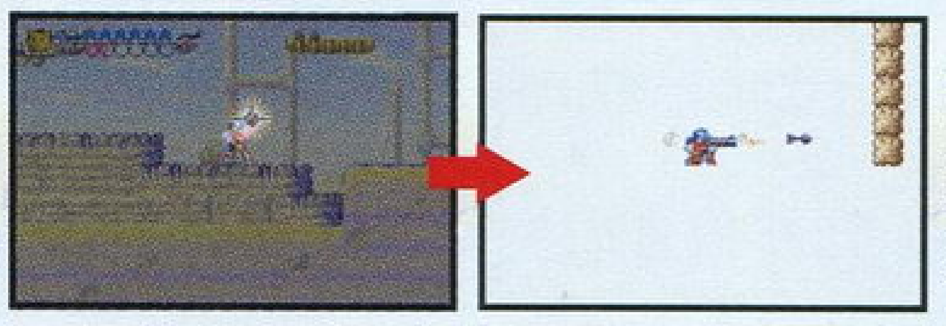
虽然说游戏是科幻题材的，但是毕竟其原型是西部枪战片，所以自然少不了赏金猎人的设定。在游戏中的正式关卡中会出现一些比一般敌人强大很多的通缉犯（这些犯人的资料可以在初始关Heaven的菜单里查阅到），这些犯人不仅比较强大，隐藏的位置也比较特殊，不经过一番寻找是发现不了的。打倒这些犯人后，会在场景中发现一些红色的宝箱，打开后就可以得到合金之钻。每收集4个这样的钻石就能够将主角比利的HP上限提升1格。

反复挑战的乐趣！

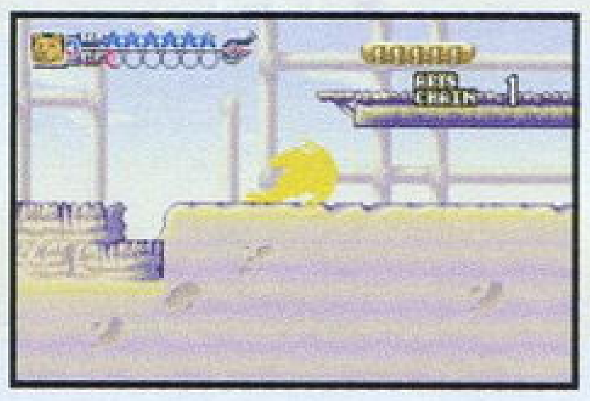
与一般的射击游戏的单线程攻略法不同，在本作中玩家可以反复挑战已经通过的关卡以取得更好的评价。而每关的评价则和玩家在该关中击杀的敌人数量、取得的金币、消耗的时间以及连续使用GA的GA CHAIN数量有关。所以怎样在最短的时间内杀死更多的敌人、取得更多金币的战术研究也是这款游戏的独特乐趣。（这些设定在《超级马里奥》和《风之克罗诺亚》等知名ACT中也有出现，对于那些执着于高等级、高评价的玩家来说可是充满了无尽乐趣的！）

Gun Arts

这个特殊技和必杀技系统和《恶魔城 月轮》中的DSS很相似，同样是通过两个不同类型的徽章（在《月轮》中是卡片）的组合来获得不同的能力，在使用时同样也会消耗能量（本作中取代MP的是GF，即Gun Force，利用杀死敌人后得到的泡状物可以回复）。但是Gun Arts（以下简作“GA”）比DSS更具动作性，使用起来也更加流畅。GA本身就可以互相组合形成GA CHAIN，而将GA和普通的技巧结合起来使用更能够组成非常华丽的战术。其丰富的变化是在以前只有街机游戏才能够有的表现，让人惊讶于本作居然是GBA的游戏！



用←、↑和→配合专用的GA发动键（默认为R键，在菜单中可以随时更改）就可以使用出特殊技巧，而随着装备的徽章的不同，相同的操作做出的动作也不同，有专门用来闪避的，也有用身体冲撞的，还有发射霰弹的，总之花样十分繁多。在使用GA的时候进行攻击还能够产生特殊的效果，比如三连发、前后扫射等，熟练掌握以后对通关很有帮助。除了以上的技巧外，还有消耗“子弹”（可以在关卡中得到，相当于其他射击类游戏中的BOMB）的Super GA，用A或者B键来配合GA发动键就可以轻松使出，效果也很多样化，有强调群体攻击的全屏扫射，有强调单体攻击的火箭筒攻击，还有强调连续射击的机枪扫射等。最后，还要提一下的是一个不需要用到GA发动键的GA，也是最常用的GA之一：只要在连续输入上或者前两次后跳跃就会进行高跳动作（正上方或者前上方），在高跳途中射击的话就会在空中停留并且射出3发子弹，很酷哦！（笑！让人想起了《鬼泣》……其实在连续输入↑两次后直接射击，还会像小马哥那样仰面倒地并且向上方攻击，也不是一般的帅哦！）



小遗憾！

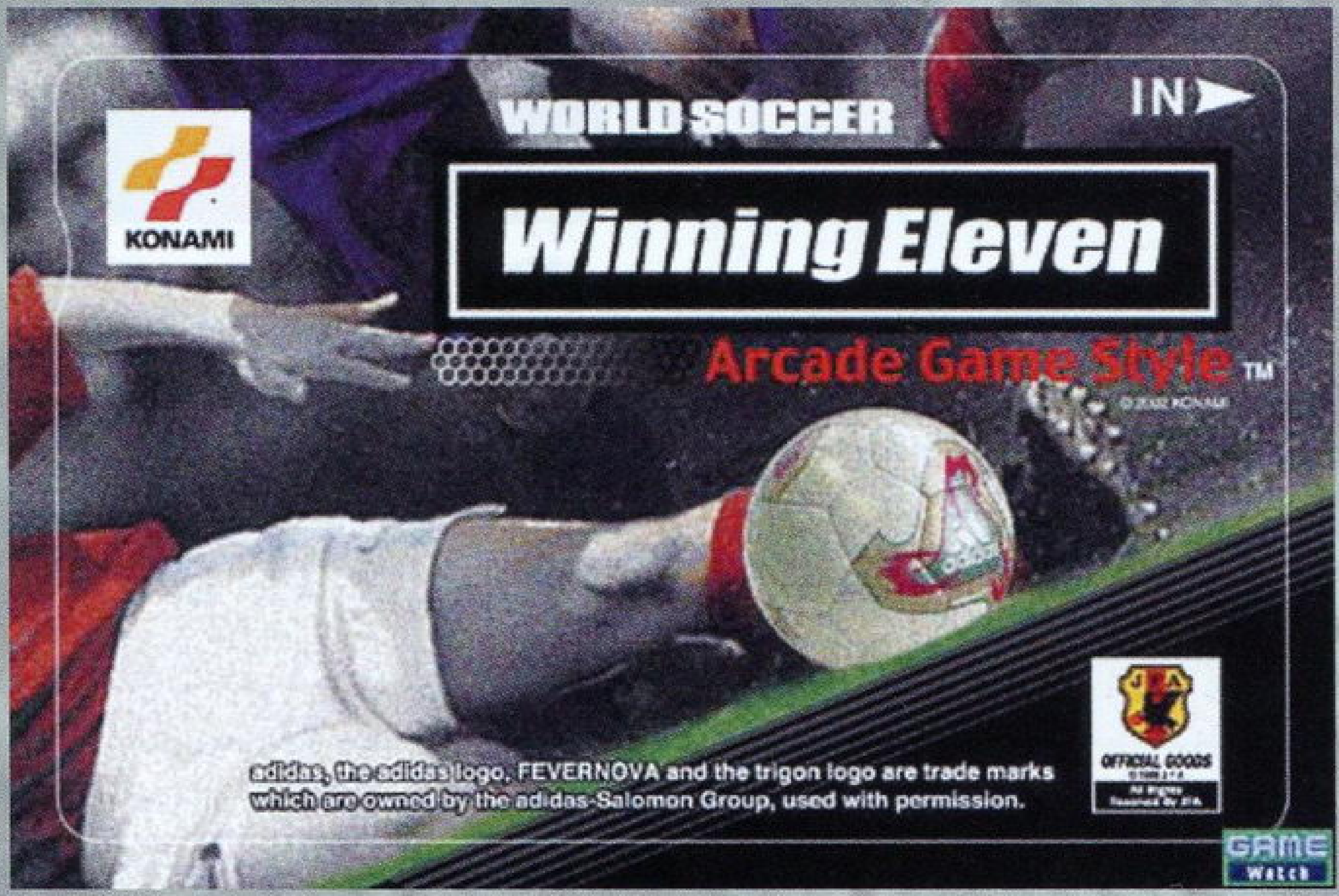
这款游戏真的可以说让阿修罗非常吃惊，虽然阿修罗不擅长射击游戏却还是为自己买下了卡带。但是也不能说游戏就是完美的，游戏的画面和音乐都没有什么特别突出的表现，而主角和敌人的比例也显得稍微小了一点。另外，虽然游戏本身包含了传统的横卷轴关、强制卷轴关以及纵向卷轴关卡，显得比较丰富，但是总数只有19关还是让喜欢它的玩家大呼不够过瘾，因为游戏难度并不是特别高，所以通关所需的时间并不是很多，流程会显得比较短。不过这只是我们玩家对于游戏一厢情愿的要求罢了，我们当然不能够要求一个不出名的小公司第一次就制作出一款能够和任天堂亲自操刀的超级大作有着相同水准的游戏，这款游戏能够让人玩得很爽就已经是很了不起的事了！我们只能在感到遗憾的同时期待这个公司能够制作出更好的游戏，也期待其他公司多把精力放在游戏乐趣的研究方面，不要只把重点放在画面上而忽视了“好玩”这个对于游戏来说最重要的要素了！

www.plumbook.cn

特快专递 世界足球 胜利十一人街机版

文：WINTERFALL

ARC	KONAMI	SPG	1～2人
	2002年9月推出		—
SYSTEM-246	对应专用卡片		—



操作方法详解

◆还没有玩到的玩家也趁这个机会仔细揣摩一下如何用5个键玩《WE》吧！

进攻时	
短传	B
长传	C
射门	D
吊射	C+D
传中	C（靠近底线时）
地面球传中	B（靠近底线时）
地面 THROUGH 传球	B+C
高空 THROUGH 传球	B+C（按紧）
ONE-TWO	BB
高球ONE-TWO	BB（第二下B按紧）
假射	B（射门动作中）
假动作	A（带球中连按）
漏球	A（接应传球时）

防守时	
切换队员	C+D
抢截	B
逼抢	B
召唤队友逼抢	D
大脚解围	D
铲球	B+C
门将出击	C（长按）

攻守通用的操作	
加速跑	A
使用／解除战术	开始键+A/B/C/D
攻守级别的变更	开始键+方向键←／→

◀这就是游戏专用的卡片。

祖国母亲生日的那一天深夜，交通管制取消之后，拼命扒上一台活像绞肉机的拥挤公车，前往上海那家超著名的街机厅泡上一整晚——无可否认，这实在是有那么一点疯狂呢。但如果是为了火线体验最新到货的街机版《WE》的话，那么这一切就完全合乎情理，完全可以理解了，不是吗？好了，废话少说，马上为大家送上对这款游戏的全面介绍！

游戏模式

▲基本模式与家用版差别不大，当然，由于是街机的关系，你最多能打三场比赛。

第一种就是最普通的锦标赛模式了。你可以选择一支国家队来参加总共有八支队伍共同争夺的锦标赛。某种意义上来说，应该算是一种“训练模式”。对入门者，用来熟悉熟悉操作最好不过，因为一来可以上手就选择法国这样的超强劲旅，二来相对比较“单纯”一点，就是三场淘汰赛争冠而已。另外玩过家用机《WE》的朋友都知道，MASTER LEAGUE育成球队的对战始终也只是余兴节目而已，比较正规的对抗赛，还得是国家队比赛，所以锦标赛模式对于上级者同样也有着锻炼队伍的意义。

第二种是MASTER LEAGUE模式，应该算是游戏的主要模式吧。自从《WE4》以来一直也是“《WE》系列”增加游戏投入度、延长游戏时间的金字招牌的MASTER LEAGUE此次自然也是义不容辞地在街机版《WE》中挑起了大梁。购买一张专用的记忆IC卡，投币插卡，进入MASTER LEAGUE模式，选择一支喜欢的俱乐部。然后，你就可以在街机上把它培育成一支梦之队！

说实话实在没有想到这次《WE街机版》会如此出色，无论操作还是整体效果都出乎意料的优秀，但最大的震撼恐怕还是来自于MASTER LEAGUE模式吧。通过这个模式，在纯粹的竞技比赛中加入了收集养成的要素，就使得游戏性大大增强了！《WE街机版》的目标，并不是单纯地对战直至最后夺取世界冠军这么简单，而是让自己的球队成为“现实”中的世界最强！尽管因为街机特质（时间限制）的关系没能用到《WE6》中非常有玩头的工资／转会费系统而是用回了之前版本的较为简化的系统，但每场获胜之后拿到资金的时候，每次购入心仪球员的时候，那种兴奋之情，实在是难以用言语来形容的。因为MASTER LEAGUE模式的存在，单纯从耐玩度来讲，《WE街机版》已经达到了街机足球游戏有史以来的最高峰。No.1 SOCCER GAME在街机领域的初航，就尽显大家风范！

最后一种模式就是最引人入胜双人对战了。在此模式只能使用MASTER LEAGUE的球队出赛，获胜后同样可以得到在MASTER LEAGUE模式用来购买球员的资金，这就为玩家之间本就非常激烈的对决再注入了一股强有力的刺激。

画面效果

互换基板这种东东对于游戏厂商而言，或许很不错——开发简单，性价比高，还有移植上的便利。但对于玩家，恐怕就有点不爽了，和家里边差不多的效果的话，实在是不会有太大的视觉冲击力呢。毕竟现在去街机厅，很大程度上也就是为图个刺激而已。

更何况这款《WE街机版》，用的还是新世代主机中性能相对最弱的PS2的互换基板来制作，所以如果以“纯技术”的角度而论，其画面素质，比起NAOMI2的《VR射手3》来，是稍微逊色了那么一点的。但KONAMI毕竟是一家善于在街机领域独辟蹊径的实力大厂。比如《沉默的狙击手》画面非常一般，但那种“感觉”就是非常“不一般”，而之前音乐游戏的巨大成功，几乎超越了玩家对街机游戏的一般思维定势。说回这款《WE街机版》，虽然在什么多边形啊，什么光源啊，什么贴图啊这些专业领域比较弱，特别是如果镜头拉近看人脸的话，差距就更明显了。但，KONAMI的解决办法就非常聪明，那就是充分利用街机的特色和自身的优势。

所谓街机特色，即是指“高清晰度近距离的大屏幕”，这和家用机的显示设备，其实是有非常大的差别的。因此，在视角控制方面，就有很大的回旋余地，而《WE街机版》恰恰就在这方面做到几乎无可挑剔。具体来说，在游戏时，并不是一个固定的视角，而是随赛场上的情况不断伸缩镜头，让玩家在掌控全局的情况下也能观察到球员的细部动作。由于在视角控制上的成功，我们所看到的《WE街机版》比起家用机版本的确更有动感，也就更有临场感和爽快感了，这就完全掩饰了《WE街机版》画面实际质量的贫弱。当然，所谓贫弱的说法其实也并不准确，最低限度毕竟还是PS2以上的表现，只不过和我们预想中的“街机质量”，有少许差距罢了。

另一方面，“《WE》系列”多年来积累下来的丰富的动作，在《WE街机版》中也得到了充分的继承和发扬，这一宝贵的财富，实在不是“背景观众情态万千”、“面部表情活灵活现”之类可有可无的噱头所能够比拟的。

总而言之，《WE街机版》的画面效果，是完全能够让人满足的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

操作手感

这一块内容，想必应该是大家最为关心的吧，呵呵。

既然如此，那在下就先不卖什么关子了，两个字，“完美”——至少是现有条件下的完美。

原本以为，既然到了街机上，《WE》差不多也会走类似于《VR射手》那样的简化路线，即把一些复杂的技巧通过一系列固定程序表演性地在游戏中展示出来。但实际情况却让人非常震惊，一言以蔽之，《WE》，还是《WE》！

无论是进攻时候的 THOUGH PASS、CENTER LINK 还是防守时的双人 PRESS、GOUKI 出击（GOUKI 注：汗……是 GOALKEEPER 啦）都一应俱全，毫无删减。此外高轨道 THOUGH PASS、ONE-TWO、漏球、假动作射门甚至于德尼尔森式盘带（没错！）等复杂组合技巧都在游戏中悉数登场！更让人赞叹不已的是，只要你拥有一定的街机经验（具体来讲，就是很习惯于把右手四个手指平放在 4 个按键上并且击键准确及时，这对于格斗游戏特别是“《KOF》系列”的玩家不要说高手了，只要会玩的都不是什么难事吧？），那么运用这些技巧简直就是易如反掌。如此丰富的操作，在实际使用上却毫不费力，这套《WE 街机版》，实在是非常用心的作品呢。

但是！——很不想加上这两个字，可又不得不加——就如同最初那句评价所言，《WE 街机版》操作手感的完美，只是以街机传统的操作系统为前提的完美。所有《WE》玩家都知道，摇杆始终不适合需要精确微操作的《WE》啊……《WE》综合技能中最基础的就是一对一对抗了，用街机摇杆的话，在这方面所能做到的实在是太有限了。虽然我们已经不可能要求更多，但很显然，《WE 街机版》的操作，离它的家用机兄弟，还有很大的距离呢……

除了盘带过人因为摇杆问题分别较大之外，其他的操作，比如传递铲抢等等基本都和《WE6》相差不多。不过因为游戏时间比较短（上下半场总和 4 分钟左右的样子吧），因此在射门上就比较类似于《VR射手》，势大力沉且守门员比较弱，毕竟还得让人家进球吧，呵呵。另外头球争抢方面还是做得不错，差不多沿用了《WE6》的平衡性，没有重蹈过去《VR 射手》的覆辙。

其他……

游戏的战术方面做的还是蛮到位的，那天看几个水平较高的朋友打，无论是巴萨的三叉戟还是曼联的经典4-4-2都非常清晰明朗。自己玩的时候也小试了一把英格兰防守反击。^_^

▲游戏中所进行的一切都有时间限制的。

比赛之前可以更换阵型阵容，甚至还能设定“中央突破”、“造越位”等战术。比赛中不仅可以利用组合键来实施预设战术，还能调节攻守级别。这些都让游戏更为丰富。

数据设定就比较遗憾。首先类似于“《NBA 2k》系列”的样子，没有具体数值，只有比较模糊的数据棒——当然这也是为了适应街机的特点。不过用的还是世界杯之前的球队资料就不太让人满意了，再加上因为没有版权所以都是化名，看着米兰队“鲁·贝尔塔”这个中场核心，实在让人有点哭笑不得。

街机框体的一大好处就是喇叭位置非常贴近玩家，也可以设置得尽可能契合游戏特色，所以说《WE 街机版》的音效相当不错哦！

最后，点球大战，在五轮之后如果打平会有加罚，这是在下对《WE 街机版》评价大幅度超越五轮打平即两败俱伤的呕门吃币游戏《VR 射手》的关键之关键！（玩笑~）（GOUKI 注：不排除是机厅 BOSS 为了吸引玩家而设定成必须要分出胜负。）

深入分析：《WE 街机版》的存在意义？

通过上面的介绍，我们已经都知道了，以现在而言，《WE 街机版》在内容上是肯定不如家用机版的，效果上也未必高明的了多少（还要多花钱呢），那么，《WE 街机版》的意义又在哪里呢？——这是一个朋友和在下讨论过的问题。

答案其实很简单，那就是“交流”了。家用机的话，是能够通过网络对战来实现这个目的没错，但现在的网络状况，还差的远，《WE6FE》只是预备提供线上资料更新而已，真正的对战服务，至少得是《WE7》了。况且，在街机房那种人与人直接面对的比赛中所经历的手心发汗的紧张刺激感，是在家里一个人端坐着吹着空调看着屏幕永远也体会不到的。

以球会友，这是《WE》给我们的一个非常重要的乐趣，而《WE 街机版》，或许能做得更好呢。

紧急速报

《WE6最终进化版》12月12日发售决定！

《WE6 最终进化版》——FANS 们早就预料到了它的存在，只等着 KCET 公布吧？相信许多FANS 和 GOUKI 一样，直到《WE》最新作发售，才会把前作放下呢。特别是这一次的《WE6》，大幅强化之后 MASTER LEAGUE 让人欲罢不能，到现在 GOUKI 花在《WE6》上的时间已经超过 300 小时了……现在就让我们来看看《WE6 最终进化版》公布的初期情报吧！

◆经官方授权，日本队队员的容貌真实化。

这个对国内玩家来说意义不大。比较有特色的应该是世界杯时戴着个“假面”的宫本桓靖，不过现在人家的伤早好了……此外，根据统计，日本球员也是世界杯参赛队中染发比例最高的球队，这也算是一个噱头吧。

◆队员资料更新，截止时间是 6 月 18 日日本对土耳其之战。

当然，这里指的只是针对国家队资料的更新。MASTER LEAGUE 中俱乐部资料的更新相信绝对不止于此——今天夏末的几宗大的转会当然得收录其中了。罗尼还会登上“《WE》现役最强前锋“的宝座吗？可能性很高哦！

◆战术以及球员动作的大幅强化。动作数量比前作又增加了 30%。

“动作数量比前作又增加了 30%”……怎么会说“又”呢……是FANS 就知道，《WE》每一个新作必然都会标榜着“动作数量增加”这一卖点——毕竟现实中球员的动作不可能完全被游戏收录进去，所以，这个卖点几乎就成为了一个定式。玩过了《JWE6》的玩家一定会感觉游戏中队员的动作比《WE6》要细腻很多吧？相信《WE6FE》在这方面会有着更好的表现。

◆追加 ONLINE 机能！提供在线更新队员能力值、阵容的设定！

天啊……GOUKI 最希望，也是最不希望看到的事情还是不可避免地发生了——能够在线更新队员的能力值这个设定至少证明了两件事：一是以后再也不用因为“这名队员的数据根本不对嘛”而对KCET产生抱怨了；二是《WE》往后的新作以“球队的最新阵容”来作为卖点的机会很小了。为什么是“最不希望看到的事情”呢？很简单——行货版PS2（30006）到现在也还没有能够与之匹配的硬盘可以使用！更不用说使用 PS2 BB UNIT 套件上网了！现在只能希望 SCEH 能够尽快推出行货版 PS2 对应的专用硬盘了。

诺梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

不仅仅是PS2，现在国内NGC和XBOX的玩家人群也开始逐渐壮大起来。正所谓"一花独放不是春天，白花齐放春满园"，所以以后"游戏立方"栏目将会加大有关NGC和XBOX，这样才能更好的为玩家服务。

由于XBOX自带硬盘，而且操作系统非常开放，所以在XBOX上出现很多非官方配套软件。现在多边形正在了解中，如果有必要，会向各位玩家作个介绍。希望玩家朋友与我联系时请注明"游戏立方"字样，这样我能更快的在海量信件中找到你们的信件或Email。

NGC网络连接方法及《PSO》上线注意事项

文：阿修罗

因为国内关注NGC版《PSO》的玩家很多，而且还有不少玩家对于NGC上网还不是很清楚，所以在这里阿修罗要结合《PSO》上线模式为大家解说NGC连接网络的方法。要想用NGC上网自然要由NGC本体一台（大家不要介意，我在说废话）、可以上网的软件若干（比如《PSO》），NGC专用调制解调器（MODEM）或者宽带接驳器（BBA）一个，另外和网络服务供应商的协议也必不可少（其实这一条和PC上网是一样的）。因为使用MODEM和BBA的时候会有很大的差别，所以我会为大家分开解说！

如果使用MODEM，那么就先将MODEM插入NGC底部的扩展插槽，然后将电话机连接电话线路的水晶头拔掉，接着利用随MODEM赠送的双水晶头电话线将MODEM接入电话线路。如果用的是BBA的话，根据你所使用的宽带不同还有不同的连接方法，不过首先当然还是要把BBA插入NGC本体的插槽内。如果是ISDN线路，要先用LAN网线将BBA和ISDN的拨号路由器连接起来，然后再把拨号路由器和电话线路连接在一起才行；同样，如果是ADSL线路，也要先用LAN网线将BBA和ADSL连接上，再用ADSL MODEM接入电话线路才行；在FTTH线路的情况下，只要直接将从网络终端装置上拉出来的网线接到BBA上就OK了，这种情况适用于使用"长城宽带"等小区宽带服务的用户，也是最方便的；另外BBA还对应有线电视线路，不过因为国内的有线电视并没有提供上网服务，所以这个功能是用不到的了！（大家不要介意，我又在说废话！）

▲这张图是阿修罗练的新人RAmarl与伙伴们在线K困难模式最终BOSS时发生的惨剧，每次BOSS一个光魔法就味方全灭。还好有个HUcaseal带足了自动复活的替身人偶和复活同伴的月之粉，大家就在死死生生之中打败了最终BOSS，不过不包括阿修罗，因为在最终BOSS死亡的时候，阿修罗的角色也处于死亡状态，于是大家就可以看到上边这张血红的通关画面了……

以上是动手部分，然后将《PSO》光碟放入NGC就要开始我们的动脑部分了！进入游戏后选择第一项"オンラインゲーム"或者在第三项"オプション"中选择"ネットワーク设定"，这样就能够进行和上网相关的配置了。在初次进入设定的时候，游戏会要求制作"セガネットワーク情报"的存档文件，这个文件会保存相关的网络配置数据，需要4格记忆容量，制作前可以选择存档的记忆卡插槽。

制作完存档后，在提问时选择"はい"使用刚才制作的存档。在看完了重要通知后选择"次に进む"进入网络设定菜单。根据玩家所用的MODEM和BBA的区别，以及网络服务供应商的不同，以下的部分会有一些不同，大家只要选择和自己情况相同的部分阅读就可以了！

使用MODEM的情况

进入设定菜单后，首先要选择网络服务供应商，用MODEM时最初设定的"プロバイダ1"，可以在"プロバイダ1～3"中任意选择。决定后选择"编集メニュー"进入详细的设定部分。第一个界面是プロバイダ的名称设定，在这里可以将"プロバイダ1"等换成自己熟悉的名字，也可以直接选择"次に进む"进入MODEM设定界面。"ダイアル方法"指的是电话的拨号方式，有"トーン"（TUNE）和"パルス"（PULS）两种，不清楚的话询问电话公司就知道了；"外线发信番号"通常不需要专门设定，但是如果用的是公司或者宿舍的分机就必须用到了；"回线切断"指的是在多少时间内没有操作的话会自动切断，对于像节省电话费的玩家来说需要好好考虑一下这个设定呢。选择"详细设定"还能够进行一些更仔细的设置，但是通常是没有那个必要的，直接选择"次に进む"进入"プロバイダ设定1"界面。在这里，需要设定的是上网的用户账号、密码以及拨出的电话号码，即"用户163、密码163、拨号163"之类的，用户账号和拨出号码是必须输入的，其中拨出号码最多可以输入3个。输入结束选择"次に进む"就进入了"プロバイダ设定2"界面，在这里设定的是DNS服务器地址，如果网络服务供应商没有特别制定的话选择"自动取得する"就可以了，再次选择"次に进む"进入最后的设定。最后要求输入代理服务器地址和端口，如果网络服务供应商没有特别制定的话请什么也不要输入，直接选择"次に进む"。到此，MODEM设定结束，选择"はい"将设定保存下来就可以了。

使用BBA的情况

第一步也是选择网络服务供应商，最初默认"プロバイダ4"，可以选择"プロバイダ4～5"；第二步同样是进行プロバイダ名称设定。下面是"接续设定"，第一项是自动获取IP地址，在以路由器为中介接入网络和有网络服务供应商指示的话就选择这个；如果和网络服务供应商有固定IP利用协议的话就用这个；使用PPPoE，直接使用ADSL MODEM时请选择这一项。然后是"回线切断"，这个不用多说，这里可以选择不切断线路。做完设定后选择"次に进む"进入下一界面，根据刚才的选择会有不同。选择自动获取IP，如果网络服务供应商没有特别制定的话就不用特别输入了；选择手动输入IP，将指定的数值输入；选择PPPoE，为了接入网络用户名和PASSWORD是必要的，而DNS服务器地址则根据网络服务供应商的要求而定，通常不必输入。最后仍然是代理服务器设定，没有的话就直接选择"次に进む"保存设置就可以了。

所有的设置都结束后，剩下来的工作就是购入猎人执照了。如果刚才是直接选择"オンラインゲーム"的话那么这项工作就会紧接着上面进行，另外还可以在"オプション"中直接选择。进入界面后，可以看到一个选项网页，利用C键可以卷动屏幕。第一部分是选择执照的种类，分为初回免费执照、1月有效执照和3月有效执照3种；第二部分是付费方式，又分为信用卡付费，WebMoney付费、ドリム付费和@QUO付费4种。如果选择初回免费执照在付费方式一栏请选择ドリム付费。然后选择"次に进む"，输入在说明书封底上印刷的序列号和密码就可以了！

现在万事已经具备，连东风都已经搞定了，开始游戏吧，OFFLINE的角色是可以用到ONLINE模式的，对自己没有信心的话还是先练练级再上线吧！

忍者换装传说

STEP 1. 秋天到了，想必各位玩家都有几件长袖T恤吧？T恤最好是选择纯色的。

STEP 2. 当然以黑色或者白色的T恤最佳。实在不行就把衣服翻过来。学我这样做。

STEP 3. 稍加整理，注意脑后，将两个袖子绑在一起。T恤太厚了会比较麻烦点。

STEP 4. 马上我就要成为一个NINJA了，好激动。注意鼻子下方的商标还要处理掉。

STEP 5. 注意眉毛处的修饰，衣领一定要紧紧贴住前额，这样才精神。

STEP 6. 将衣领翻卷匀整，把商标包裹起来，拉到自己的鼻梁上。

STEP 7. 来，向镜头展示你最锐利的眼神，紧锁双眉，摆个POSE。

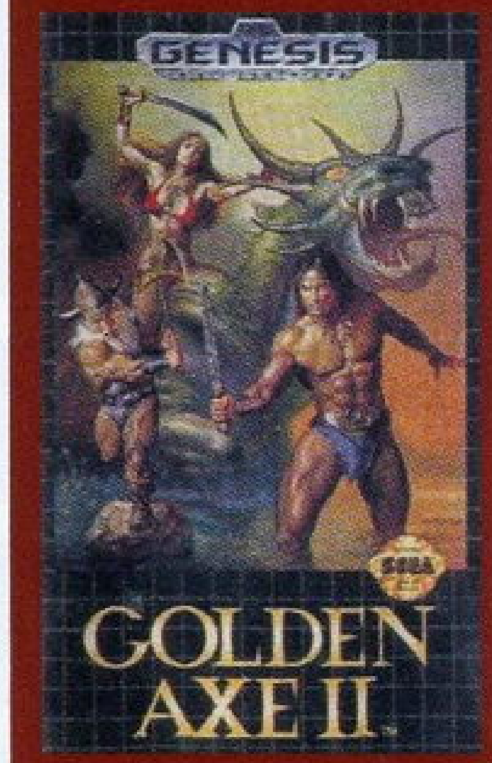
今年仿佛是东瀛忍者重出江湖的一年，《忍》、《忍者龙剑传》、《天诛》三大忍流纷纷拍马赶到，它们将于今年12月至明年春天角逐武林最强忍者之位，其结果扑朔迷离，鹿死谁手还难以预料。多边形从小就很喜欢忍者游戏，对这三款游戏更是十二万的期待。为了迎接这三部久违了的忍者游戏，特奉献"忍者换装传说"，希望各位玩家能够喜欢。COSPLAY NINJIA很简单。

YOU ARE NOW A NINJA!

www.plumbook.cn

聊聊《战斧》

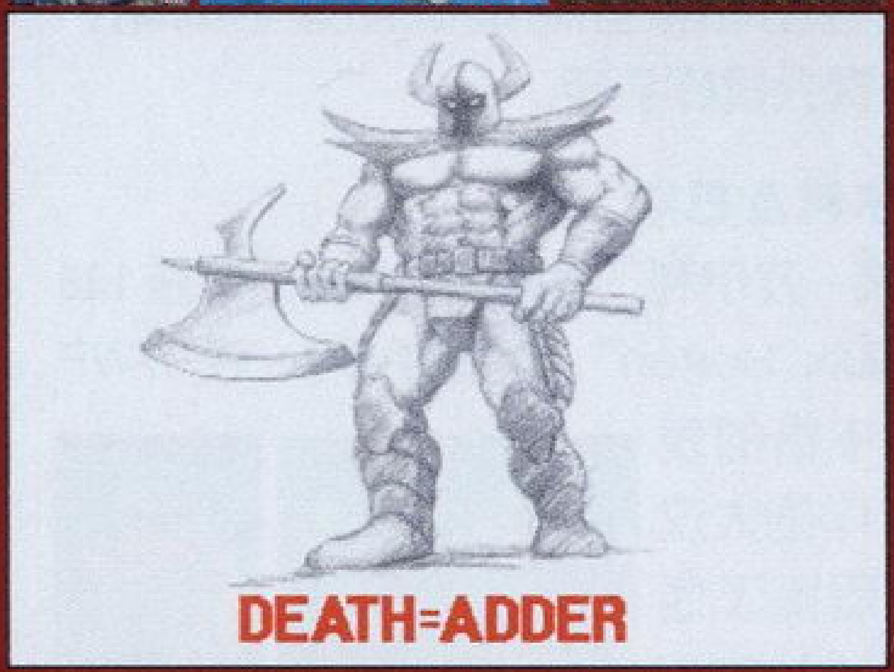
SEGA 于 1988 年推出的《战斧》是多边形背着书包独自踏进街机厅看到的第一个游戏。当时的多边形对游戏的认识仅停留在FC上，所以当我第一次看到《战斧》时可以说已经激动得说不出话来，如此巨大的视觉冲击的确会给我带来巨大的快感，印象之深刻可以说是终身难忘。最近看着 LIKY 用 GBA 玩着不久前推出的《SEGA SMASH PACK》中的《战斧》，又勾起了我对这款游戏的回忆。《战斧》是一款相当独特的游戏，游戏中的很多设定都非常别致，比如打倒敌人之后，敌人的尸体会保留在画面中，这个设定非常少见，但是这些都只是实际游戏后才体会到的游戏精髓。起初《战斧》给我留下最为深刻的印象其实只有两点，第一就是游戏的背景设定，这与一部电影几乎是如出一辙，那就是施瓦辛格 1982 年的名片《野蛮人科南》(CONAN The Barbarian)，混沌的天空下只有强者才能够生存下来，蛮荒的土地特别能激发人类最原始的兽性和战斗的欲望。游戏中男主角艾柯斯（AX）的造型与影片中的施瓦辛格相似极了，两人都是仅凭一把长剑和一个裤衩就可以打遍天下的超级壮汉。本来SEGA设定的AX的职业就是野蛮人。说到第二点，就不可不提女主角泰瑞丝（TYRIS），这位身着比基尼的亚马逊战士在那个年代着实让人眼前为之一亮。据多边形后来观察，初次玩《战斧》的玩家有80％会选择泰瑞丝。说实话，如果不是泰瑞丝穿了一套比基尼，还真的很难看出她是一位女性，原因很简单——泰瑞丝和艾柯斯在游戏中都没有嘴巴的。可能是受到当时一部风靡全国的美国动画片的影响，当时我们那儿的玩家都喜欢把《战斧》叫做《西曼和西瑞》。当释放魔法时，在游戏厅内竟然还有人尖叫：辉阁显灵，稀饭来了……



▲《战斧》的历代游戏封面都充满了奇幻色彩。

▲泰瑞丝，惟一出现于《战斧》一代中的女战士。

▲游戏的英文名——金斧头。



老外的收藏之一

▲其实我买这么多卡带的目的无非是要把这面墙给堵住。

如果家中只有一台电视，而资源往往无法与父母共享，很多时间我们只能无奈地等待着父母离开电视，然后再像一只在高空盘旋已久的秃鹫降落在电视机旁，这时很可能早已兴致全无。再买一台电视可能不太现实，所以许多家中拥有PC的玩家都想用显示器来玩游戏机。虽然市面上早已出现过好几种非官方VGA接驳器，但效果都不尽如人意。不久前，市面上又出现了一款名为“兰桂坊”非官方VGA接驳装置，以下就是多边形的试用报告。

产品规格：VGABOX 一个；6V 变压器一个；说明书若干份；

市场售价：330 元左右

产品特点：

■适用于PS2、NGC、XBOX、PS、DC等主机。

■具有信号输入、输出功能，支持S端子和AV两种信号。

■安装比较方便。

■不需要AV线。

■产品自带亮度调节、对比度调节、色调调节三种功能。

■具有制式转换功能。

试用情况：通过这个VGA接驳装置可获得比普通电视S端子更好的画面，画面解析度得到了明显的提升，在这一点上比早前同类产品有所提高。由于产品自带亮度调节、对比度调节、色调调节三种功能，所以玩家可以很方便地对画面进行调节，而不必再去动显示器。但是在画面色彩表现上还是存在着一定的问题，画面颜色还是不够鲜艳，亮度表现也不太自然。通过调节也不能获得较大的改观。总的来说，“兰桂坊”VGA接驳装置是一款比较折中的产品，性价比还是可以让人接受的。对于那些苦于有机而无电视的玩家来说，购买一套来应急倒是一个不错的选择。

由于截图效果不佳，所以无法提供适用图片。本产品由深圳华城新机地提供。

模拟通告

谁是世界上第一部64位cpu的主机？

不是n64，而是Jaguar。可能大多数玩家对这款主机都没有印象，它在国内的影响甚至不如3DO。在芬兰程序员Ville的努力下Jaguar终于在PC上重现天日，也使多边形能够见识到这款Atari用以投入次世代战争的主机。

另外要告诉大家的是又有一个新的SEGA MODEL2模拟器投入开发，作者是rcp。这位仁兄实力不俗，当年的作品——N64互换基板KIAME（杀手学堂模拟器）就支持硬盘镜像，并能在当时的PC机上流畅地运行。如果在一段时间以后（从抓图来看近期是指望不上了，汗）能与Nebula形成双雄争霸的局面，倒也是佳话一段。而且据作者介绍，不久以后KIAME的源代码也会合并到MAME当中。从作者的计划分析，也只要这个MODLE2模拟器能达到相当的完成度，加入MAME的可能性相当大。

多边形比较关注的SEGA系主机——SS和DC的模拟器只有很小的进展。SATOURNE新版进步不大，新发布的SSE糟糕的易用性也没有给我们带来惊喜。其实SS在国内还是有很大影响的，况且已有的主机读盘能力都已经不行了，多边形非常希望模拟器能够将曾给我们带来这么多快乐的主机保护起来，千万不要等模拟器出了，却连盘都买不到……

嗯，最后想说一下模拟器的命门——版权。其实只要开发公司愿意，Rom本身是合法的。比如说CAPCOM就把手柄和ROMS捆绑销售，《KOF》也以模拟器和Rom的形式作为PC版发售。最令人瞠目结舌的是官方公布的《KOF2002》抓图也是用模拟器完成的……大家以后可以多多支持这种形式的模拟器和Roms，^_^。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

市场扫描

“不识庐山真面目，只缘身在此山中。”可能是天天与游戏机打交道的缘故吧，所以关于主机售价以及相关情况一直都比较关注。这些对于多边形来说都算不上什么重要的资讯了，而对于广大玩家来说却是极为重要的东西。因此多边形决定以后在“游戏立方”中还是留出一小块地方来为广大玩家通报一下近期来的市场行情。虽然仅凭我一人之力再加上地域的限制，很难做到全面的评估，但我想或多或少会对玩家们有所帮助。同时呢，我也希望全国的玩友能够定期向我发来当地游戏的行情。以下就是本期的“市场扫描”。

前不久推出的海洋蓝PS2手柄，如今可以零售，不过售价超过200元。

三大机种属 PS2 最贵！

不问不知道，一问吓一跳。当今流行的三大机种中竟然属 PS2 卖得最贵？这就是本次多边形寻遍多家游戏店总结出来的一个结果。说清楚一点的话，就是NGC原装全套售价1430元左右可以拿下。直读 XBOX 售价全套在 1900 元左右，而 PS2 市场则以 3 种型号为主，不久前出现的北美版 39001 型售价在 1900 元左右，30006R 在 2030 元左右，30000型卖2050元。(均已安装直读)看来XBOX在直读芯片的侵袭下降价不少，而且也有很多玩友想买台机能更强劲的机子来换换口味了。PS2由于在中国过于流行，尽管直读已经近乎完美，但在这“流行”的影响下价格还是降不下太多来。据多方消息称，三大主机在年内很可能还会再次降价。这里给想购买XBOX的玩家提醒一句，年底行货版XBOX即将登陆台湾，到时候势必会造成内地XBOX价格有较大波动。加之现在XBOX并没有什么大作推出，所以要买机的玩家可以耐心等上一段时间。

GBA 维持原样——520 元，看来迄今为止卖得最便宜的时期要属今年四五月份的480元。传闻中的GAMEBOY PLUS，多边形估计今年内没戏，

老外的收藏之二

▲你以为我只买游戏吗？那你就错了。只要和游戏有关的东西都是我追求的目标。

看看现在 GBA 每月二十来万台的销量就知道了。和当初的 GBC 情况一样，能赚钱的东西任天堂绝对不会出后续机种。当然这是多边形的个人看法。

直读的完美让PS2在中国必定流行，现在大部分的PS2直读安装费在300元左右，而型号稀少的15000型或者18000型PS2则要400多元。因为现在直读芯片市场比较混乱，大家如果非要安装直读芯片的话一定要向BOSS问清楚价格和芯片的使用情况。不过，还是不改机玩正版更省心。

游戏中的角色常会以现实中的人物作为原型，这种现象在FTG中尤为突出。以下几组人物对照便能充分地说明问题。不管游戏人设是否真的有所借鉴或参考，对于我们来说也算增加了些谈资和笑料吧。

成龙 & 雷武龙

对“《铁拳》系列”略知一二的朋友应该不会反对“雷武龙是以成龙作为原型的”这一说法。事实上，除了长相相似，雷武龙的很多招式都能从成龙的早期作品（如《虎鹤双形》、《大醉拳》、《一招半式闯江湖》等）中找到。而直接以成龙作为形象的游戏还有PS的《成龙特技之王》和GBA的《成龙大冒险：黑暗之手传说》，但其中的人物形象均没有雷武龙那么传神，把雷武龙直接叫作“成龙”的“铁拳”玩家还真是大有人在呢！

李小龙 & 飞龙 & 金龙 & 洛

说到功夫明星，那没有一个人可以与李小龙（1940～1973）相提并论，Bruce Lee 短暂的一生却能被永远称之为“传奇”，“你的人虽然离开了，但你的精神永远和我们在一起！”（选自《少林足球》）除了电视电影，小龙哥精瘦有力的形象也出现在众多游戏当中，这些克隆体所用的招式自然不能脱离体现李小龙武术精髓的“截拳道”，不过《街霸》中的飞龙、《世界英雄》中的金龙和《铁拳》中的洛父子中，还是《铁拳4》中的洛最有那个架式，除了——那撇小胡子。

罗德曼 & 扎克

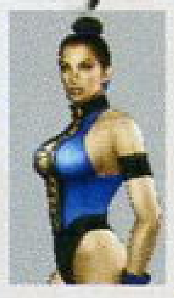
“大虫”罗德曼与《DOA》中的扎克，两人不仅外型相似，连张狂的性格和某些恶趣味都差不离呢！TECMO，你可真会找噱头啊。

特瑞 · 波尔利 & 巴斯

摔角手特瑞 · 波尔利，身高 201 公分，体重 138 公斤，人称“Hulk Hogan”（巨型船屋），在 WWF 与影视界均有不错的表现。而《DOA》中的大汉巴斯几乎完全照搬了他的形象，连那标志性的头巾也保留了。

詹妮弗 · 洛佩兹 & 琪塔娜

詹妮弗 · 洛佩兹——好莱坞身价最高的拉丁裔女明星，其性感造型倾倒众生。琪塔娜这个名字对于大家来说有些陌生，她其实是《真人快打4》中的女性角色。是不是很相象啊？



艾顿 · 约翰 & 鉴恭介

《狮子王》主题歌的演唱者怎么和太阳学园的风纪委员扯上了关系？不过看到他俩的眼镜、发型和专注的神情，不免产生怪异的联想……

巨人安德列 & 雨果

安德列 · 罗新诺夫（1946～1993），职业摔角界的超级巨星，身高211公分，体重超过190公斤，是真正意义上的“巨人”。他与《街霸 III》中雨果的神似已非相象那么简单，西村绢的画功果然一流。

白头翁 & 布莱恩

这位就是好莱坞动作明星史蒂芬 · 西格尔的名片《暴走潜龙2》中的二号反面角色，一头白发和一张扑克脸，与《铁拳 4》中的布莱恩简直就像亲兄弟。

神探加杰特与 Q

有点神经质的动画角色神探加杰特虽然不是现实中的人物，但就知名度而言可不是二三流电影明星可比的。一样的礼帽，一样的风衣、领带、白衫衣，一样的机器人似的僵硬动作，《街霸 III》的谜之人物 Q 与加杰特是不是也有几分相似呢？

老外的收藏之三

▲多说无益，我家就是卖游戏机的。PS2 两美元一台，批发更便宜。

活梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.c

热点问题解答

多边形：最近，不对，应该是早在一个月前，国内大大小小的游戏店中出现了一种编号为 39001 型 PS2，一下子把众多欲购主机的玩家弄糊涂了，相关问题也接踵而来。首先 39001 型 PS2 为何物？所谓 39001 型 PS2 其实就是 SCE 在北美地区推出的一款PS2 主机，其真实性毋庸置疑。那么为什么国内的游戏店都乐于销售这种型号的美版主机呢？究其原因有两点。其一，现在国内大量玩家都会选择改机后的 PS2，如果选择了改机这条路也就不存在游戏美日版的问题。所以游戏店老板们都很放心地购入美版主机。其二，由于汇率、进货渠道等多方面的原因，导致现在的 39001 型 PS2 主机的批发价格比行货以及日版 30000 型 PS2 都来得便宜很多（近 100 元差价），这也正是 39001 型PS2 主机覆盖面在国内迅速扩大的主要原因。所以很有可能当玩家要购买 PS2 时，老板们会向你推荐 39001 型 PS2 主机。

那么 39001 型 PS2 主机的质量与其他型号的PS2 主机有什么区别呢？多边形的答案是没有区别。总的来说，39001 型 PS2 主机最大的优势就是在价格上，除去另外购入电源的预算外，它比 30006 型以及 30000 型 PS2 便宜将近 100 元，对于那些手头比较拮据的玩家来说，39001 型 PS2 主机是一个不错的选择。但如果要多边形选择的话，我还是会向玩家推荐 30000 型或 30006 型 PS2。除了感情因素外，多边形向来都是积极鼓励玩家去玩正版游戏，如果玩家选择了 39001 型PS2 就等于放弃了正版，而且对于一台美版主机来说将来更换零部件会相对困难一些。所以奉劝那些想要购买 39001 型 PS2 的玩家还是三思而后行。

老外的收藏之四

▲全机种制霸？你不会把自己的人生目标定得这么低吧？瞧瞧我。

该打板子的多边形

在上期杂志中，多边形在回答广州 Sonic.D 的有关美版DC使用日版软件时犯了一个低级错误。令我感动的是有许多读者在第一时间内向我发来了Email，并对我的错误进行了耐心的指正，在这里谢谢各位了。以下就是湖北襄樊 Solide Snake 玩友的 Email。

多兄你好：

好久没联系了，近来可好？

看了 10 月 B 的杂志对于那个关于正版《机战α》引导的问题我能解决。美版的 DC 也能一样玩日版游戏，其实并不一定用引导碟，用金手指碟就能解决问题。我的《机战α》就是用DC的金手指碟引导的，方法如下：

①先放入金手指碟。②放入游戏碟。③选择“START GAME WITHOUT……”这一项。④ OK 了。

我是一个刚刚购买了日版 XBOX 的“真玩家”在使用了一段时间的 XBOX 后我尚有一些对主机使用的问题要问你们，可能我的问题比较专业点，你们能回答几个就几个吧。

①我于 10 月 8 日购得 XBOX 一台，原配置、BIOS 改机、一组 S 端子、大电源一个、7 张 D 版含 1 张刻录盘共 2250 元，价格是否合理？

②你们上几期的 XBOX CD COPY 秘技为何无用？③专业的来了呵呵！我看到书上的 XBOX 版《真·三国无双》对应硬盘，咋个对应法？④有几个游戏对应硬盘的音乐在游戏中播放的？⑤如何将电脑与 XBOX 连接进行数据互换？⑥如何上网？需要什么？⑦有无 XBOX 键盘鼠标、打印机？⑧国内有无比较专业的 XBOX 网站？⑨改机的XBOX可否更换硬盘和光驱？⑩可否加快COPY CD的速度？太慢了！⑾介绍一个好点的国产 VGA-BOX 给我，最好是多用的。⑿如我买了DVD 遥控，是否可播放全区域DVD，改机情况下呢？⒀介绍几个 XBOX 的改机芯片给我！我问了那么多问题了，要辛苦你们啦！（上海浦东 XMAN）

多边形：①现在国内 XBOX 改机后的普遍售价都在 2000 元左右，按照这个价格估算，因为你还买了很多其他周边，2250 元购入应该算相当便宜的了。②这个秘技其实就是能让玩家看到一串XBOX开发人员的悄悄话，并没有什么实际用途，这也算是 XBOX 内置的一个小玩笑吧。③所谓对应硬盘并不能片面的理解为游戏的读盘时间大大缩短。硬盘对于游戏还有很多其他的作用，这要看游戏厂商需要实现什么功能来定。XBOX 版《真·三国无双》除了记录外，依赖硬盘的功能几乎没有，所以你看不出硬盘的优势。关于接下来你提出的这几个问题，由于内容比较多，而且大都是XBOX玩家关心的内容，有必要说得更详细些，所以我会在近期杂志中做一回专题讲解。

多边形大哥：

你好！请教问题如下：

①《月华剑士 2》中，“EX”剑质要如何调出来？未觉醒的枫如何调出来？怎样令一条明在刚开始的时候就变成对手的样子并能一直保持？

②《ESPADE》(长空超少年)的故事背景是怎样的？

③《STRIKER 1999》中隐藏战斗机 X-36 怎样调出来？这游戏何时有望被模拟出来？

以上这些问题虽然相当古旧，但希望多哥能够为我解惑。（广州 黄子腾）

多边形：《月华剑士 2》是 SNK 又一款相当优秀的刀剑格斗游戏，只是它未能超越《真侍魂》，不过在我看来它比《侍魂》其他几部作品都要来得出色。以下是对你提问的回答。①所谓 EX 剑质就是极剑质，选择的方法是指向技（SPEED）时按 6 次 C，然后指向力（POWER）时按 3 次 B，最后指向技按 4 次 C 就可以了，注意动作要快。觉醒成青龙前的枫必杀技和觉醒后的枫几乎相同。最大的不同是没有雷电的特效，而且攻击力也很低，但拥有无限连续技。在选择角色时将光标移到觉醒后的枫然后在 4 秒内输入 9 次 C、1 次 B、4 次 C 就可以使用了。你所说的一条明其实也是隐藏人物，选择方法是在选择角色时将光标移到明在 4 秒内输入 8 次 C、9 次 B、停 1 秒后按 1 次 C。记住，按键动作要快。②这个问题实在太刁钻了，恕我暂时无力回答。③选择 X-36 其实方法简单得很，只需在“？”处按上就可以了。《STRIKER 1999》至今无法模拟，但是被模拟出来希望还是很大的。

唉，说老实话，我现在很郁闷。今天替同学签到（因为手法太笨），居然被教导员发现……唉，搞不好要受处分！本来近一段时间情绪很好的（寒假回家就能买 PS2 了），现在却……对不起，一不小心诉起苦来。多边形大哥，我有一堆问题：①三上真司说：PS2 用两三年就会坏掉，是真的吗？我的 SONY 的 WALKMAN 的确也像三上说的那样，如今已经换过两台了！很恐怖啊，两三千的事情可不是儿戏，请给我个主意吧！②9 月 B 上发售表中指出：9 月 12 日将推出的《MGS2》MEGA HITS 版只要 2980 日元，真的这么便宜吗？③10000 型的 PS2 在国内普遍价位是多少？（吉林 宋骞 & 于长春）

多边形：首先我对你的所作所为表示惋惜，以后行事一定要谨慎。①我无法给你一个确切的答案。如果一台 PS2 频繁使用两三年，我想它必定会出现或大或小的问题，这几乎是无法避免的。但我想这不应该成为你拒绝一台主机的理由。②千真万确。③10000 型的 PS2，那早已经是古董货了，现在市面上的 10000 型 PS2 十有八九是翻新货，不推荐玩家购买。即使要买也要比其他型号的 PS2 至少便宜 300 元才行。

中国的四大古典名著中除了《西游记》、《水浒》、《三国演义》外就差《红楼梦》了。请问多哥，《红楼梦》有没有可能被做成游戏呢？（黑龙江 谢保柱）

多边形：阁下有所不知，《红楼梦》早已经被做成了游戏，只是绝大多数的游戏平台都是 PC，而且不是麻将游戏就是含有十八禁成分的 H-GAME，所以……

编辑你好，我玩《荒野兵器 3》时，碰到几个不良反应，症状如下，望不吝赐教：

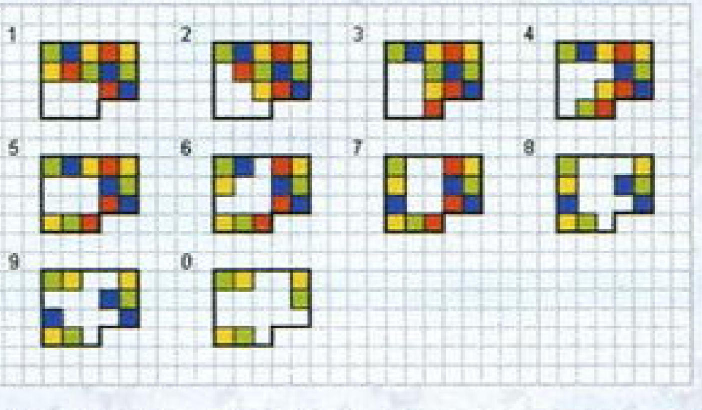
①进入斗技场，战斗指令输入后，敌我双方绕着场子转圈，最多一次转了 8 圈才开始战斗，耗时长达 8 分钟，为什么？

②在迷宫中移动出现死机（出现几率：52 小时中 3 次）？

③我用 680 元买了《荒野兵器 3》日版限定版，可是碟面上却印着“For Home Use Only”而非“For Japan Only”？

④最后补充一下，请问《WA3》中推箱子迷你游戏 NO.19 层怎么走？我已经进行到了最终迷宫，但为什么还不能触发罗斯威尔飞碟事件？（上海 陆翱）

多边形：①②通过这两个问题我判断不是你的机器有问题就是你《WA3》的碟片有问题，因为游戏本身不会出现这种情况。③这么一说，看来你购买的是行货版《荒野兵器 3》限定版而并非日版，这与纱迦购买的版本完全相同。因为是行货版自然不用打上“For Japan Only”的字样了。④去ラクシスランド找一个叫罗斯威尔（ロズウェル）的家伙对话，他就会告诉你这个世界上有很多外星人的通信塔的情报。然后出村干掉村子附近的那根通信塔，回来向罗斯威尔报告，就可以开始打倒通信塔之旅了。关于推箱子的问题请看图片解答。



Xbox 改机后是不是确实不能上 Xbox Live 了？（浙江 栾志琦）

多边形：《Official UK Xbox Magazine》上原文这样写到：Xbox live being able to detect chipped Xboxes. 所以奉劝那些想在 Xbox Live 上逍遥一番的玩友们还是不要改机为妙。

www.plumbook.cn

ARC	PLAYMORE/EOLITH	FTG	1～2人
	2002年10月10日推出		–
MVS	–		19万8000日元

攻略透解 格斗之王2002

文：纱迦

全新的爆气系统

爆气的官方叫法是“POWER MAX发动”，这一次爆气的方法是同时按下BC键，代价是消耗一条能量槽。爆气在画面上会出现一条时间槽，在时间槽变为0之前，玩家可以不断使用超必杀技，如果此时玩家还拥有一条能量槽的话，就可以使用MAX版超必杀技。不过如果使用了MAX版超必杀技之后，爆气效果就会完全消失。

POWER MAX发动后最大的特点就是可以任意取消必杀技，这一点是《格斗之王2002》有别于历代《格斗之王》的地方，也是《格斗之王2002》的重中之重，玩家一定要尽快掌握。任意取消必杀技感觉上比较接近于CAPCOM游戏中的OC系统，但又有明显不同。首先，只有打击技才能取消，而投技和飞行道具是不能取消的；其次，只有不同的必杀技之间才能取消，同样的必杀技不能取消。；第三，并不是所有的打击技都可以取消，这一点就要靠大家在实战中自行摸索了。牢记这三点后，大家就可以自行开发连续技了。

和叫援护相同的是，爆气时角色会摆出一个动作来。这个动作虽然比较快，但在这个动作中是不能进行其他任何动作的。不过爆气动作可以取消普通技和通常技，而且这样爆气就不会出现硬直了，而且还可以派生出重拳→爆气→重拳这样的连续技来。

最后说说POWER MAX发动的负面影响。POWER MAX发动后能量槽就不会再继续增长，另外处于POWER MAX发动状态下的攻击力会下降。不过总的来说还是利大于弊的。

新一代的隐藏人物

目前已知的隐藏人物是大蛇队，他们就是曾在《格斗之王97》和《格斗之王98》中出现过的大蛇三人组。他们在游戏中的样子和过去差不多，但原画设定就……（汗）选择他们的方法就是按住START键不放选人就可以了。本代还可以选择旧版草雉京，选择的方法是将光标指在草雉京身上，然后输入上下右左下上左右，就可以了。旧版草雉京的超必杀技是大蛇雉，MAX超必杀技是大蛇雉，隐藏超必杀技是无式，出招方法不变。

比较“2002”与“2001”

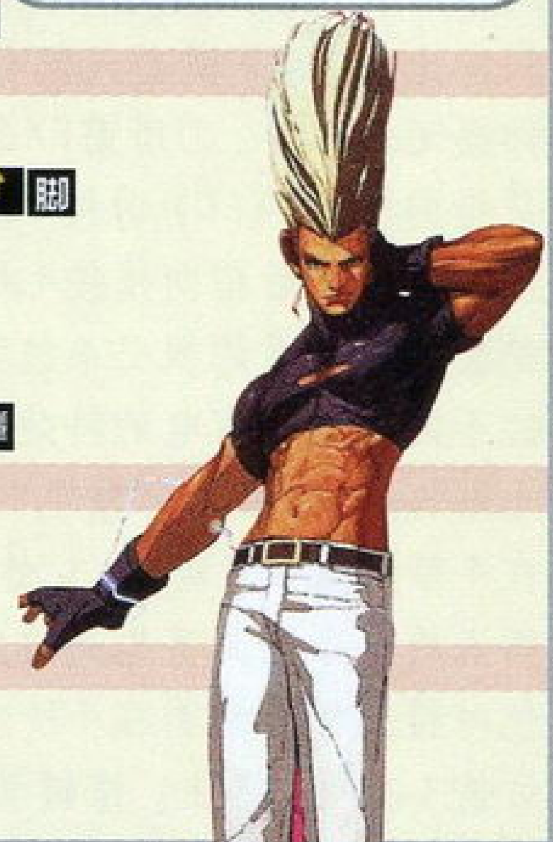
新一代《格斗之王》已经上市，屈指算来这已经是“《格斗之王》系列”的第9代作品。和《格斗之王2001》比起来，这一代的变化是很明显的。最大的变化就是去掉了援护系统，战斗主要围绕全新的爆气系统来展开。以下便是众小编经过实际试玩后得出的结论：

①取消援护系统，改为3对3的战斗；
②普通技硬直缩短，使游戏节奏加快；
③爆气系统大为改善，成为战斗的主轴；
④防御反击技具有攻击力；
⑤普通投威力加强；
⑥每位角色有4种颜色，分别对应A、B、C、D 4个键；
⑦拆投成功后对手不会倒地。
⑧每位角色追加隐藏超杀。

草雉京

特殊技	
外式 轰斧阳	轻脚
八拾八式	重脚
外式 奈落落	空中 重拳
必杀技	
百式 鬼烧	拳
七拾五式 改	脚 脚
R.E.D KICK	脚
百拾四式 荒咬	轻拳
百贰拾八式 九伤	荒咬中 拳
百贰拾七式 八锖	九伤中 拳 或荒咬中 拳
百贰拾五式 七濑	九伤或八锖中 脚
外式 砌穿	八锖中 拳
百拾五式 毒咬	重拳
四百壹式 罪咏	毒咬中 拳
四百贰式 罚咏	罪咏中 拳
百式 鬼烧	罚咏中 拳
贰百拾贰式 琴月阳	八锖中 脚
超必杀技	
里百八式 大蛇雉	拳
MAX超必杀技	
里百八式 大蛇雉	双拳
五百贰拾四式 神尘	近身 双拳

二阶堂红丸



特殊技	
JACK KNIFE KICK	轻脚
FLYING DRILL	空中 重脚
必杀技	
居合蹴	脚
反动三段蹴	居合蹴中 脚
真空片手驹	拳
雷韧拳	拳
空中雷韧拳	空中 拳
红丸投	近身 拳
超必杀技	
雷光拳	拳
幻影飓风	脚
MAX超必杀技	
雷光拳	双拳
分身雷	双脚

大门五郎

特殊技	
头上拂	重拳
必杀技	
地雷震	拳
超受身	脚
出云投	轻拳
切株返	重拳
超大外割	近身 脚
根返	近身 脚
天地返	近身 拳
里投	脚
超必杀技	
地狱极乐落	近身 拳
岚之山 根拔	近身 脚
岚之山 续 切株返	根拔中 脚
岚之山 拔里投	切株返中 脚
MAX超必杀技	
岚之山 根拔	近身 双脚
岚之山 续 切株返	根拔中 脚
岚之山 拔里投	切株返中 脚
超地雷震	轻脚重拳

特瑞

特殊技	
步步高	重拳
必杀技	
能量波	轻拳
环形波	重拳
火焰冲拳	拳
重磅灌篮	脚
倒跃踢	蓄 拳
碎石踢	脚
超必杀技	
能量喷泉	拳
高轨喷泉	脚
MAX超必杀技	
能量喷泉	双拳
闪光冲拳	双拳

安迪

特殊技	
上颚	轻脚
昂面	轻拳
必杀技	
斩影拳	拳
疾风横拳	斩影拳中 拳
飞翔拳	轻拳
激飞翔拳	重拳
升龙弹	拳
空破弹	脚
击壁背水掌	近身 拳
幻影不知火	空中 脚
幻影不知火·上颚	幻影不知火中 脚
幻影不知火·下颚	幻影不知火中 脚
超必杀技	
斩影流星拳	拳
超裂破弹	脚
MAX超必杀技	
超裂破弹	双脚
斩影烈破	双拳 （未确定）

东文

特殊技	
低踢	轻脚
滑步	轻脚
必杀技	
旋风勾拳	拳
电光踢	脚
虎破踢	脚
黄金之踵落	脚
爆裂拳	拳 连按
爆裂拳 FINISH	爆裂拳中 拳
超必杀技	
黄金之虎破踢	脚
死亡龙卷风	拳
爆烈飙风猛虎踢	拳
MAX超必杀技	
死亡龙卷风	双拳
双重飓风	双脚

隐藏超杀是本作的精华所在，每位角色出招表的最后一招（用红色表示）即为隐藏超杀。其发动条件为体力在1/4以下时爆气且残有一条能量槽。隐藏超杀目前官方并未给出正确名称和出招方法，所以部分招式可能有误，请见谅。到底这些超杀什么样，大家去试试就知道了。

话梅杂志 3DM-SMV
www.plumbook.ch

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路 1073 号 耀辉火锅楼对面（提篮桥）
收款人：盛健华 手机：13901790511 邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58716206
浦东店：上海市金桥路 179 号庆鑫商场
闸北店：上海市闸北区芷江西路 125 号

本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
例如：××省××市××路××号
收件人：××× 邮编：××××××
款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

本店 GBA 主机 480 元 保修一年
修、修、修～改、改、改
本店维修主机，当场修理，立等可取

品 名	价格／邮费
PS2 主机(30000 型全套)直读已到	1780/30
PS2 主机(30001 型+原装手柄+美赛亚芯片+人工)全套	1780/30
PS2 主机(37000 型限定版)	2480/30
PS2 主机(39001 型)	1730/30
PS2 主机(39002 型)	1680/30
PS2 主机(30006-30007 型)	1780/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量 S 端子线	120/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3 方向盘	750/10
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 皇牌飞行摇杆	520/30
PS2 啪啦啪啦专用控制器(送游戏)	450/30
PS2 打碟机	650/30
PS2 钢琴	620/30
PS2 鬼武者	260/10
PS2 鬼武者 2	320/10
PS2 猛将传	430/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	260/10
PS2 燃烧战车(港版限定版)	650/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	1280/30
PS2 auto Modellista	380/10
PS2 三国无双(白金限定版)	880/10
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	390/10
PS2 hack// 恶性变异 Vo1.2	385/10
PS2 实况 5 最终版	150/10
PS2 实况 6	380/10
PS2 完美射手 5 代	430/10
PS2 GT(中文版)	250/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 ICO(中文版)	250/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 波波古罗丝物语	220/10
PS2 恐龙危机枪之游魂	410/10
PS2 生与死最终版	240/10
PS2 毁灭	200/10
PS2 格兰蒂亚 2 代(特价)	198/10
PS2 格兰蒂亚 X(特价)	180/10
PS2 心跳回忆 3(限定版)	880/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	530/10
PS2 声控足球加控制	650/10
PS2 荒野骑兵 3	360/10
PS2 三国志战纪	250/10
PS2 太空频道 5	380/10
PS2 暗黑之心 2 代	380/10
PS2 皇牌空战 4	365/10
PS2 NBA 2K	348/10
PS2 007 占士邦	258/10
PS2 铳血(限定版)	750/10
PS2 捉猴 2 代	350/10
PS2 高达战记	420/10
PS2 RS 摩托车	420/10
PS2 剑豪 2	380/10
PS2 乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2 我的暑假	380/10
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)	380/10
PS2 空中飞舞 4	380/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 烟火(中文版)	298/10
PS2 寂静岭(最期之诗)	298/10
PS2 封神演义 2	420/10
PS2 机器人大战 IMPACT	450/10
PS2 绝体绝命都市	380/10

特注 本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

品 名	价格／邮费
PS2 降魔默士录	365/10
PS2 提督决断	598/10
PS2 异度传说	330/10
PS2 创造球会 2002	298/10
PS2 装甲核心 3	258/10
PS2 基连野望	220/10
PS2 雷盖亚	360/10
PS2 零 ZERO	280/10
PS2 鬼泣	320/10
PS2 侍	260/10
PS2 铁拳 4	220/10
PS2 旧世界的遗产	250/10
PS2 吉翁前线	350/10
PS2 VR4(特价)	188/10
PS2 DX 高达	380/10
PS2 王国之心	430/10
PS2 电车 GO 新干线带控制器	680/10
PS2 马克西莫	280/10
PS2 风之克罗诺亚	320/10
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 卡片召唤士 2	430/10
PS2 格兰蒂亚 X(限定版)	780/30
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版)	750/30
PS2 波波古罗丝物语(限定版)	480/30
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版)	1380/30
PS2 阻击手 3	385/10
PS2 太空渔夫	355/10
PS2 大鼓之达人	165/10
PS2 宿命传说 2 代	430/10
PS2 浪漫沙加	430/10
PS2 燃烧战士(最终版)	415/10
PS2 黑云 2 代	385/10
PS2 超战斗封神	415/10
PS2 拳王 2000	395/10
PS2 龙战士 5 代	420/10
PS2 SD 高达 G 世纪 NEO	450/10
PS2 超级忍	410/10
PS2 钟楼 3 代	420/10
PS2 王国之心(最终版)	450/10
PS2 魂斗罗	395/10
PSone 主机(全套)	550/10
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6 合集)仅 1 套	780/10
PS 太空战士 7 代	350/10
PS 太空战士 8 代	420/10
PS 太空战士 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	450/10
PS GT2	220/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	1250/10
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 心跳回忆 3 代	220/10
PS 99 拳王	280/10
PS 95 拳王	150/10
PS 陆行鸟	100/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 刀魂	180/10
PS 实况 2002	420/10
PS 皇牌空战 3	270/10
PS 浪漫沙加(1-2 代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10
PS 幻想水浒传 2 代	280/10

PS2 完全直读免引导只需 280 元
XBOX 直读仅 150 元
10000 型－18000 型均可改直读

品 名	价格／邮费
PS 机器人大战 F	230/10
PS 汪达尔之心 1 代	280/10
PS 汪达尔之心 2 代	300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版)	1450/30
PS 荒野骑兵(1-2 代)每套	260/10
PS 心跳回忆之放课后	220/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1-3 代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸 3 代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战 α	330/10
PS 机器人大战 α 外传(限定版)	950/30
PS D 之食卓	230/10
PS SD 高达	120/10
PS 大战略	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 星际格斗	120/10
PS 三国志 4 代	120/10
PS 三国志 5 代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1 代	150/10
PS Over Blood 2 代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者 2 代	150/10
PS 龙战士	120/10
PS 寄生前夜 2 代	300/10
PS 信长野望(霸王传)	200/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS 实况 3	50/10
PS 三国志孔明传	120/10
PS 电车 GO	60/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 北欧女神（限定版）	1580/30
PS 永恒传说（限定版）	1380/30
PS 神勇雷台（限定版）	380/30
PS 圣剑传说（限定版）	580/30
PS 燃烧战车人偶（衣服配件可脱卸）	980/30
PS1 代太空战士 1 代	340/10
PS1 代太空战士 2 代	340/10
PS1 代太空战士(1+2)代限定版	720/30
NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)	2750/30
NGC 主机＋手柄＋电源线＋AV 线(全套)	1380/30
NGC DVD 色差线	280/10
NGC 原装 VGA	380/10
NGC 原装 S 端子线	220/10
NGC 原装遥控手柄	358/10
NGC 生化危机	380/10
NGC 蓝色风暴	250/10
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球 2 代	360/10
NGC 天使之翼	510/10
NGC 路易大冒险	298/10
NGC 大乱斗	420/10
NGC 星球大战	410/10
NGC 索尼克 2	345/10
NGC VR 射手	360/10

特注：NGC 均有一次性开机画面

品 名	价格／邮费
NGC RUNE	385/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC 巨人	365/10
NGC 动物之森	365/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	420/10
NGC 血腥咆哮	420/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 阳光马里奥	415/10
NGC 沙滩排球	420/10
NGC 神机世界	425/10
NGC 梦幻之星 1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	450/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	435/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代 HARO	385/20
任天堂 32 位机 VIRTUALBOY(绝版)	1880/30
NGC 生化危机 O	450/10
NGC 生化危机 O 预定送体验版	
NGC 马里奥聚会 4	430/10
NGC 塞尔达传说	450/10
XBOX 主机全套(直读已到可现场改装)	1880/30
XBOX DVD 色插 端子	280/10
XBOX 原装遥控器	285/10
XBOX 生与死 3	320/10
XBOX 幻魔鬼武者	320/10
XBOX 枪之女神	398/10
XBOX 从	398/10
XBOX 疯狂出租车	398/10
XBOX 喷漆小子	360/10
XBOX 寂静岭	345/10
XBOX 空中力量	345/10
XBOX 老鼠	298/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 李小龙	410/10
XBOX 铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX 世嘉 GT2002	420/10
XBOX 漫画英雄 VS 卡普空	395/10
XBOX 三国无双	430/10
XBOX 铁甲飞龙	450/10
XBOX 生与死沙滩排球	450/10
XBOX 红海	420/10
DC 主机(全套)	580/30
DC 原装 VGA	90/30
DC 原装鼠标	60/30
DC 樱花大战 1(复刻版)	330/10
DC 樱花大战 2(复刻版)	320/10
DC 樱花大战 3(特价)	88/10
DC 樱花大战 4(限定版)	680/30
DC 樱花大战限定版主机(全套)	2380/50
DC 机器人大战 α(特价)	60/10
DC 格兰蒂亚 2(特价)	38/10
DC 索尼克大冒险 2(限定版)(特价)	50/10
DC 刀魂(特价)	40/10
DC 火焰圣母(特价)	158/10
DC 欢迎米剑西餐厅 2.5(特价)	128/10
DC 守护者之剑(特价)	58/10
DC 装甲核心(特价)	80/10
DC 七星魔法使传(特价)	80/10
DC 再生侠(特价)	80/10
DC 过山车(特价)	38/10
DC 春雨曜日(特价)	38/10
DC 井上凉子(特价)	38/10
DC 温泉 2(特价)	25/10
DC 超级弹球台(特价)	25/10
DC 滑雪(特价)	38/10

品 名	价格／邮费
DC 超能力大战 2012(特价)	48/10
DC 超时空 M3(特价)	48/10
DC 水上快艇(特价)	68/10
DC 世嘉拉力(特价)	68/10
DC 漫画同人会(特价)	128/10
DC 青之少女(限定版送原装记忆卡)	98/10
DC 炼金术士(限定版)	98/10
DC 恐龙危机	150/10
DC 拳王 2000	380/10
DC 生与死（二手）	88/10
DC 生与死（全新）	168/10
DC 人面鱼	98/10
DC 出租英雄	58/10
DC 创造球会 1 代	120/10
DC es	98/10
DC 东京巴士(限定版)	98/10
DC 电车 GO(高速篇)	48/10
DC 阻击枪手	180/10
DC DDR II 代	68/10
DC 漫画英雄对卡普空 II 代	120/10
DC 永恒阿卡帝亚（网络版）	90/10
DC 樱花大战（1-4)合集	1580/30
GBA 主机(保修 1 年)	480/10
GBA 99 拳王(限定版)	980/10
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城(正版)	220/10
GBA 光明力量(正版)	350/10
GBA 火焰文章(正版)	350/10
GBA 炸弹人(正版)	130/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA 实况足球 J 联盟	55/10
GBA 玛丽赛车	45/10
GBA 实况足球 2002	75/10
GBA 机器人大战 A	65/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 恶魔城	65/10
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 天使之翼	60/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险 2 代	75/10
GBA 洛克人 EXE	75/10
GBA 幻想水浒传	58/10
GBA 幻想水浒传(正版)	220/10
GBA 三国志	65/10
GBA 玛丽	55/10
GBA 99 拳王 EX	70/10
GBA 罪恶克星 X	65/10
GBA 钻地小子	45/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 魔法封神榜	75/10
GBA 银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 信长野望	65/10
GBA 创造球会	75/10
GBA 游戏王 5	75/10
GBA 游戏王 6	150/10
GBA 瓦里奥	75/10
GBA 吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA 烈火之炎	65/10
GBA 古惑狼	68/10
GBA 鬼屋魔影	65/10
GBA 沙龙曼蛇	65/10
GBA 魔法假日	65/10

品 名	价格／邮费
GBA 怪物农场	65/10
GBA 克鲁尼克大冒险	68/10
GBA 街霸	68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA 黄金太阳 1 代	68/10
GBA 黄金太阳 2 代	150/10
GBA 黄金太阳 2(正版)	350/10
GBA 光明力量(中文版)	75/10
GBA 风之克诺亚 2 代	75/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA 机器人大战 R	75/10
GBA 机器人大战 R(正版)	395/10
GBA 黑色细胞	85/10
GBA 育成足球 2002	75/10
GBA 科乐美合集	75/10
GBA 死亡弹珠台	75/10
GBA 洛克人和佛尔特	75/10
GBA 电视接收器	480/30
GBA 武士进化	85/10
本店当场改装夜光 GBA 主机	
新版 WSC 主机(彩色)	385/30
WSC 太空战士 4	360/10
WSC 妖精战士	385/10
WSC 浪漫莎加 3	350/10
WSC 机动战士高达	200/10
WSC 前线任务	390/10
WSC 宇宙战舰	190/10
WSC 仙界传	250/10
WSC 三国志 4	85/10
SS 少年街霸 2 代	180/10
SS 饿狼传说	250/10
SS 大战略	120/10
SS 钢铁之女	180/10
SS Riglord saga	120/10
SS 樱花大战 1 代	280/10
SS 樱花大战 2 代	280/10
SS 樱花大战 1 代限定版	480/30
SS 8 位机(送卡 4 片)古董级	680/30
SS 钢铁之女	180/10
SS 少年街霸 II 代	250/10

太 10、赛车、鬼武者、心跳回忆、丙丙、原装人偶，请来电查询！

音乐 CD

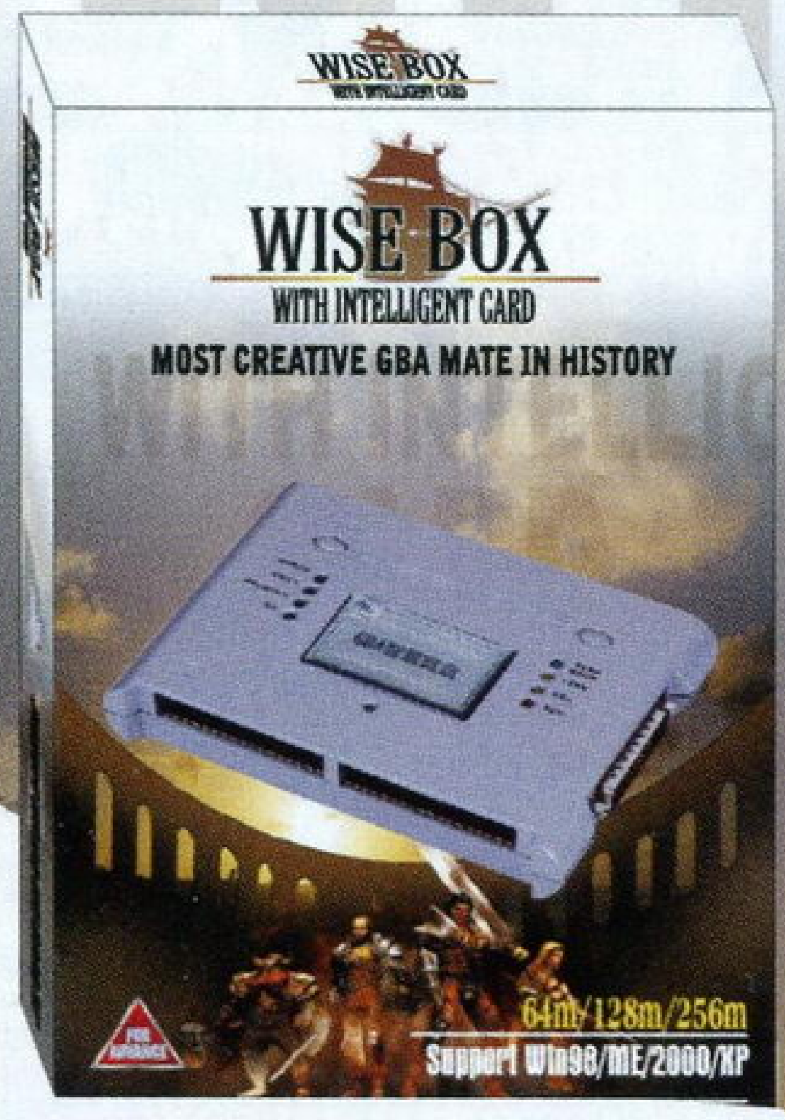
品 名	价格／邮费
樱花大战	135/10
犬夜叉	110/10
鲁班三世	65/10
魔法学园	65/10
零	65/10
鬼武者 2	120/10
魔装机神	120/10
D 之食卓 2	88/10
机器人大战 F 完结编	98/10
街霸 3 次冲击	110/10
漫画英雄对街霸	98/10
猎人 X	98/10
樱花大战(花园公演音乐集)	130/10
太空频道五	120/10
阿童木	88/10

版面有限，无法一一刊登
买正版请到总店

持此广告购主机者赠游戏人物 T 恤壹件（GBA 除外）

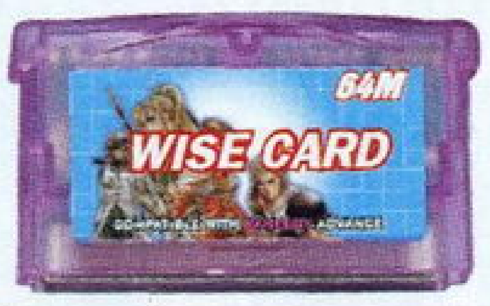
史上最低价之GBA伴侣——智慧双宝

更新资讯请关注：www.newwise.com



☞ 适合拥有电脑并经常在网上冲浪和下载的玩家使用，可下载网络最新的MP3，电子书(可自己编辑)，烧录在WISE卡中，从中开发更多的游戏乐趣。

☞ 适合无电脑但需进行资料反复备份的玩家使用，但价格比WISE卡更优惠更省钱。



WISE卡

声明 凡全国各地的经销商需经厂家授权 新慧福电子厂

智慧卡

经销商

上海西康路 1505 号 1 楼 25 档 电话：021-62779909 手机：13003123469(刘生)
浦东洪山路 190 号(洪山店) 手机：13901626651(陆先生)
闸北民晏路 115 号(民晏店) 电话：021-56338834 手机：13003112399(王顺龙)
南京新世界鼓楼专卖店中央路 33 号 电话：025-3227953(颜先生)
杭州今日游戏专卖杭州中山北路 419 号 电话：0571-86093989(董先生)
长春市金卡王电玩商行长春市重庆路 16 号 电话：0431-8956096(赵文君)
沈阳市五爱市场南区购物城 1 楼 167 档口 电话：024-24155465(李彬)
安徽四海电玩店安庆路 162 号 电话：0551-2624198(陈志强)

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

高价回收
原装二手片
及各类游戏机

上海游戏机地

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路 277 号　收款人：傅正　邮编：200021

欢迎全国各地的朋友前来邮购!

主机每台邮费 30 元
正版碟邮费 10 元(快件邮费)

上海游戏机地感谢祭！ 为感谢上海及全国热情支持我们的玩家！本公司特别举行了一系列的优惠举措！！（名额有限）

本店专营正版游戏，保证价格最低，速度最快，品种最齐！

PS2 主机 + 原装手柄 + "美塞亚"改机 + 原装 AV 线 + 电源线 + 原装支架	1880 元
NGC 主机 + 手柄 +AV 线 + 原装电源	1380 元
XBOX 主机全套	1880 元
GBA 主机	480 元
PSone 主机(全套) 580 元　DC 主机(全套)	480 元

PS2 特价优惠区		(名额)
VR 战士 4	150 元	(20)
铁拳 TT	180 元	(10)
异度传说	280 元	(10)
心跳回忆 3	190 元	(10)
格兰蒂亚 X	150 元	(20)
盖盖乐（中文版）	150 元	(10)
波波罗斯物语	180 元	(20)
燃烧战车 2	230 元	(20)
鬼泣	280 元	(20)
基连野望	180 元	(20)
决战 2	280 元	(20)
声音确认足球 + 声控器	190 元	(20)
波波罗斯物语（限定版）	380 元	(20)
格兰蒂亚 X（限定版）	450 元	(5)
铳墓（限定版）	588 元	(10)

GBA 特价优惠区		(名额)
马里奥 1 代	150 元	(10)
罪恶格斗	150 元	(10)
铁拳	180 元	(5)
洛克人 EXE	180 元	(5)
原装夜光装置	350 元	(20)

GC 特价优惠区		(名额)
梦幻之星(连接网络版)	580 元	(20)
兰色风暴	168 元	(30)
生化危机(连记忆卡)	398 元	(20)
世嘉热血足球	380 元	(10)

XB 特价优惠区		(名额)
老鼠大冒险	290 元	(10)
寂静岭 2 最期之诗	290 元	(10)
死或生 3	290 元	(20)
真三国无双 2	430 元	(20)
铁骑(控制器+游戏)	1880 元	(5)

DC 玩家必买白金之作《斑鸠》　特价：398 元　(20)

DC 超特价区（名额不限，大量库存现货供应）：

病血	38 元
刀魂	38 元
高达在线	48 元
机战 a	45 元
格兰蒂亚 2	38 元
世嘉拉力 2	38 元
索尼克 2（限定版）	
电车 GO	38 元
梦幻之星	58 元
仲夏之夜（限定版送 CD，原装记忆卡）	98 元
梦幻之星 2	118 元
特大号	98 元
樱大战 3	128 元
死或生 2（限定版）	128 元
莎木	148 元
莎木 2（限定版）	168 元
卡片召唤师 II	188 元

等等一百多个品种（凡购买 DC 游戏满百元即免费获得《高达在线》或《温泉 2》一张）

经典游戏收藏区：

收藏有 FC、SFC、MD、MD-CD、GG、NEOGEO、NEOGEO-CD、PCE、PCFX、3DO、SS、N64 等几百种经典游戏，如：

★ FC 柯拿米经典系列、希德勒复活、燃烧战车、龙珠系列、圣斗士星矢等等。
★ SFC 幻想传说、太空战士系列、勇者系列、天地创造、浪漫沙加、圣剑传说等等。
★ MD-CD 罗得岛战记、亚斯兰战记、光明力量、银河之星、乱马等等。
★ MD 皇帝财宝、光明系列、梦幻之星系列、忍系列等等。
★ NEOGEO 侍魂系列、拳皇系列、合金弹头系列等等。
★ PCE 最后的忍道、沙罗曼蛇、街霸等等。
★ PCFX 绀碧舰队、同级生等等。
★ 3DO 风之封印、美少女战士、D 之食桌、幽游白书等等。
★ SS 光明力量系列、同级生系列、梦幻模拟战系列、樱花大战系列、心跳回忆系列、飞龙系列等等！
★ N64 马里奥、赛尔达、007、恶魔城等等。

绝对让您眼花缭乱！！

日美玩具精品区：

日本原装模型及扭蛋公仔（高达、SD 高达、街霸 VS 拳皇、恶魔战士、太空战士、圣斗士星矢、HACK、马里奥、美少女战士、心跳回忆、樱花大战、JOJO、北斗神拳、海贼王、犬夜叉等等）

美国原装模型及手办（SPAWN21、SPAWN22、MOVIE MANIACS 系列、怪物系列、鬼武者系列、燃烧战车系列、终极网络系列、扭曲灵魂 1、2、KISS 系列、剑风传奇、太空战士系列、蝎子王、星球大战系列、指环王等等）

价格绝对全国最低！！ 如：

鬼武者	190 元	(1 个)，
SPAWN22	1080 元	(1 套 6 个)
KISSBOX 舞台版	680 元	(1 个)
SPAWN21	980 元	(1 套)

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路 277 号近黄陂南路(原复兴中路 200 号中迅上海 DC 代理)
乘公交 17、24、864、109、23、18 路大桥一线、地铁一号线可到。　电话：021-53063358

想了解更多产品，请来电咨询！

上海智力苑电玩超市

本公司开业八周年以来深受广大游戏爱好者的青睐和支持，成为了上海具有规模的 TV GAME 超市，为感谢广大支持本超市的新老顾客，特举办游戏机让利活动：

PS2 主机 全套（主机 +AV 线 + 电源线 + 原装手柄 + 直读 IC "美塞亚"芯片）**1850 元**

凡在智力苑购买任何主机的玩友(GBA 除外)，总店车票报销 50 元，各连锁店报销 20 元（另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

凡到智力苑各店购买任何主机者，均可保修一年，终身维修，决无后顾之忧！

EZ — FLASH
上海指定销售商
有 128MB、256MB 两种供选择的优点

DC 正版片 10-120 元不等(品种有近百种)
DC 正版玩家的喜讯：
本公司新到大量正版 DC 游戏

PS2 台湾珍藏版

优点
不伤光头，不会死机，真心珍藏零售价 25 元
上百种游戏供选择，游戏不断增加中……
希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓 PS2 主机市场!
GBA 主机 + 改装 + 背光灯 + 人工 = 700 元
背光灯批发请来电，并诚征代销商!
批发专线：13003196945　13003196927

智力苑有专业维修人员为您维修、保养、改装所有机器，立等可取，价格合理！本店宗旨：无论你到哪里，都能享受到智力苑最好的服务！投诉热线：021-66830188

NEW
PS2 10000 型、15000 型、18000 型改装直读芯片已出，现场改机！

GBA 背光灯，屏幕现场加装发光板，亮度超高，被窝精品（夜间可作照明用），背光灯加人工 **198 元**

启事

GBA 背光灯自 8 月初上市，以超强的亮度，弥补了 GBA 自身暗淡的缺点和具有诱惑力的价格吸引着无数 GBA 玩家的目光，引发的销售热潮远远超过公司的预期，一度断货，使众多钟爱 GBA 背光灯的玩家遗憾，在此本公司深表歉意!

目前，本公司将以充足的备货，迎接 11 月份的到来，已预约的消费者，将在 11 月 1 日前陆续接到通知，到指定的零售店改机，外地的玩友可邮寄。

感谢广大玩友对智力苑的支持与信赖!

今天你去智力苑了没有？？

●闸北总店：上海市汾西路 652 号(公交 46 路、95 路、865 路、110 路、551 路、206 路、912 路、527 路均可到达)火车站南广场可直达本店(现场改装，仅限总店、普陀店)
联系电话：021-56884803　传　真：021-66830188
邮　编：200435　收款人：孙建伟

●普陀店：上海市岚皋路 113 号(公交 865 路、40 路、112 路、909 路、747 路和平新村下、轻轨镇坪路站下)
电　话：021-52900732　联系人：孙小姐
●静安店：上海市新闸路 906 号　电话：021-62536579　联系人：奇奇
●长宁店：上海市愚园支路 18 号　电话：021-62566130　联系人：孙小姐

诺梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

游戏机实用技术

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 8.8 元